

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NÚMERO 45

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

OTRO BOMBAZO DE BLIZZARD

OVERWATCH

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS

Bien hecho, DiCE

El cliente siempre tiene la razón. Lo que es una ley en cualquier comercio establecido, por alguna extraña razón parecen no tenerlo claro los desarrolladores de videojuegos, que suelen seguir los consejos de nadie y son capaces de matar una franquicia a pura tosudez. Quizás el mejor ejemplo es el de Konami, que destruyó su saga Silent Hill con versiones de baja estofa y la remató cancelando su último proyecto, por los hechos ya conocidos con Hideo Kojima.



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Menos drástico es el ejemplo de Activision, que insiste en convertir a Call of Duty en un shooter futurista, lo que llevó al extremo con Infinite Warfare, donde incluso incluyó combates espaciales.

Seamos claros, a los que no somos fans de la franquicia, nos gustó el tráiler, bien hecho... pero los que compran el juego, los que importan en este caso, lo odiaron. Y eso se refleja en su creciente número de pulgares para abajo que se ha ganado el tráiler oficial en YouTube.

El camino opuesto lo

Equipo de Revista TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

PRODUCTOR
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho



Alejandro Abarca
#Feniadan



Caleb Hervia
#Caleta

Luis F. Puebla
#D_o_G



Pedro Jiménez
#PedroJimenez

siguieron DiCE y Electronic Arts con el prometedor Battlefield 1, haciendo lo que tantos y por tanto tiempo pedíamos: volver a hacer un juego con raíces históricas. En este caso, ambientado en la Primera Guerra Mundial.

Y el tráiler fue un bombazo, convirtiéndose en el que más pulgares para arriba ha tenido en toda la historia de YouTube.

Podemos garantizar desde ya que el juego será un bombazo y, salvo una hecatombe, volverá a posicionar a la franquicia como una seria competidora de un Call of Duty que hace rato se viene durmiendo en los laureles. De hecho, más atractivo que el nuevo juego para los fans ha sido el anuncio de la remasterización de Modern Warfare... una muy mala señal.

Esperamos que el ejemplo de DiCE le sirva para reflexionar a otro estudio que ha hecho todo lo posible por matar a una de sus franquicias estrella. Hablamos de Capcom, que hace años perdió el rumbo con Resident Evil, dejando atrás el survival horror y jugándosela por híbridos de acción que no calientan a nadie y que los fanáticos detestan.

Por suerte, tenemos una luz de esperanza y se ha rumoreado no sólo que el estudio presentará Resident Evil 7 en la próxima E3, sino que además volverá a las raíces de la saga, con una historia donde el horror será el protagonista.

Y crucemos los dedos, además, para que Activision no cometa otra burrada y le preste a Crash Bandicoot a Sony, para que el marsupial vuelva en gloria y majestad.





Felipe Jorquera
#LdeA20



David Ignacio P.
#Aquosharp



Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

Rafael Inostroza
#BadSeed91



Felipe Quezada
#Lynhänder



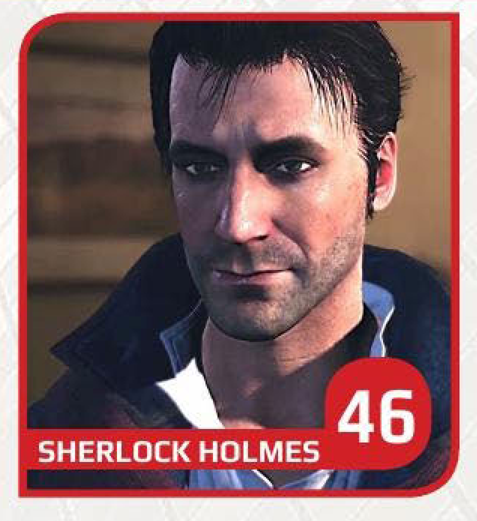
Todas las Ediciones en
www.blogtodojuegos.cl

Índice













Overwatch

OTRA VEZ BLIZZARD

El estudio creador de sagas tan populares como World of Warcraft, Diablo o Starcraft se alista para irrumpir en el mundo de los shooter multijugador con esta nueva franquicia, que promete revolucionar el género.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20



Fue en la Blizzcon del 2014 donde vimos por primera vez en movimiento la nueva propiedad intelectual de los creadores de World of Warcraft, Diablo y Starcraft. **Overwatch** se presentaba por primera vez con un tráiler animado bastante alejado de sus otras creaciones, donde podíamos apreciar un estilo visual al más puro estilo de Pixar, pudiendo apreciar a cuatro de los personajes que aparecen en el videojuego.

Voy a ser bastante sincero. Overwatch se ha transformado en uno de los juegos que más espero este año y por un simple motivo: **todo lo que toca Blizzard suele convertirlo en un juegazo**. Y aunque es un género que la compañía nunca ha desarrollado, tiene todas las herramientas para convertirlo en un referente.

Partiendo por la variedad de sus héroes, cada uno con distintas habilidades, como si de un MOBA se tratara. De hecho, de este género bebe bastan-

te, con modos de juego que generalmente se basan en luchas de dos equipos de 6 vs 6, con héroes cumpliendo diferentes roles: tanque, defensa, ataque y apoyo, con un equipo defendiendo y otro atacando.

Entre los modos de juego destacan cuatro: carga explosiva, el típico de capturar los puntos de control, otro que será una combinación de ambos y uno llamado Overwatch Brawl.

Carga explosiva: los modos de juego están basados en sus mapas. Existen cuatro para este modo, que son El Dorado, Observatorio Gibraltar, Route 66 y Hollywood. Debemos permanecer cerca del objetivo, que dependiendo del mapa puede ser un coche, un cohete, etc. Al hacerlo, éste comenzará a moverse por el mapa y nuestra misión será llevar la carga al punto objetivo, mientras los enemigos luchan para impedir que permanezcamos cerca.

Punto de control: es un modo que se divide en dos. En el primero, debemos capturar una zona de control antes que el enemigo. Al hacerlo, un contador comenzará a subir y el primer equipo que logre llevar el contador al 100% ganará la ronda. El equipo que logre ganar dos rondas ganará la partida.

El segundo modo es más clásico y consiste en tomar el punto de control A mientras los enemigos defienden. Si se logra tomar el punto A pasaremos al B, siendo éste el último punto y generalmente más difícil de capturar para los jugadores que atacan.

Los mapas dedicados a estos modos son Templo de Anubis, Hanamura, Industrias Volskaya, Lijiang Tower, Nepal e Ilios

Modo híbrido: Combina los dos modos de juegos ya mencionados. Primero tendremos que tomar el punto A, para luego llevar la carga hacia el punto objetivo. Los mapas son King´s Row y Numbani.

Overwatch Brawl: si han jugado Hearthstone, el juego de cartas de Blizzard, seguramente este modo les resulte bastante familiar. Cada semana tendremos un modo y desafíos nuevos.

En sus múltiples betas, hemos probado a los 21 personajes que traerá la **Overwatch: Origins Edition**, que saldrá a fines de mes para PC, Playstation 4 y Xbox One. Ellos son la salsa del juego y se los presentamos en detalle a continuación para que vayan eligiendo el suyo.

DESAFÍOS CONFIRMADOS

Super Shimada Bros: Bienvenidos a Hanamura. Solo Genji y Hanzo. Habilidades más rápidas y skills élite más lentas.

Mystery Heroes: Al morir reaparecerás como un héroe aleatorio.

Justice rains from above: Pharah y Mercy toman los cielos.

Arcade: ¡Más vida! Habilidadades más rápidas y élites más rápidas también. Tiempo de reaparición aumentado.

We are all soldiers now: Soldado 76 toma el mando en los mapas de control.

High noon: Es mediodía en la ruta 66. Tiros en la cabeza con McCree solo.

Show your support: Todos son héroes de apoyo. Limitado a 2 iguales por equipo.

Tanks a lot: Todos son tanque. Limitado a 2 iguales por equipo.

Overly defensive: Todos son héroes defensivos. Limitado a 2 iguales por equipo.

Highly offensive: Todos son héroes ofensivos. Limitado a 2 iguales por equipo.

Heads up!: McCree, Hanzo, Genji y Widowmaker. Solo tiros en la cabeza.

The good, the bad and the ugly: McCree, Reaper y Roadhog.

Moba-Watch: Héroes únicos por equipo y no se pueden cambiar.

Girl Power: Solo personajes femeninos, lo sentimos chicos.

TRACER



Clase: Ataque
Nombre: Lena Oxton
Edad: 26
Historia: La historia de Tracer parte con ella como una de las mejores pilotos de aeronaves, por lo que fue seleccionada para maniobrar una nave experimental que tenía la característica de teletransportación. El experimento salió mal y la nave desapareció. Se le dio a Tracer por muerta, pero luego de unos meses reapareció. Algo, sin embargo, no andaba bien. Sus moléculas ya no estaban sincronizadas con el flujo del tiempo. Padecía de una "disociación temporal", era un fantasma viviente y desaparecía durante horas y días. Finalmente, uno de los héroes, llamado Winston, logró crear un dispositivo para mantener a Tracer en el presente y, además, le dio también la habilidad de poder manejar el espacio tiempo.

HABILIDADES

Pistolas de pulso: Pistolas duales que le permiten disparar bastante rápido, pero que causan poco daño.

Traslación: Le permite moverse rápidamente por el mapa, teletransportándose de forma que los enemigos nunca sepan donde está. Se limita a 3 cargas, pero se van recargando, aproximadamente, cada 3 segundos.

Regresión: Capacidad de regresar en el tiempo, lo que le permite volver a la misma posición que había estado hace unos segundos. Además recuperaremos la munición y salud que teníamos.

Bomba de pulsos: Potente bomba que se adhiere a las superficies y enemigos. Se demora unos instantes en detonar, pero mata a quien toca.

D.VA

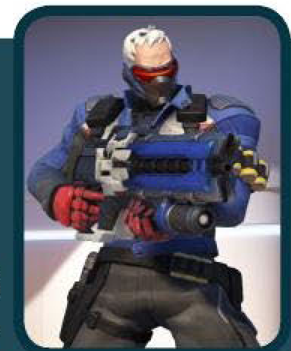


Clase: Tanque
Nombre: Hana Song
Edad: 19
Historia: Ex jugadora profesional de videojuegos reclutada por su país (Corea del Sur) para pilotear una armadura mecanizada, con el fin de exterminar a una bestia que asolaba la nación. Hana Song será la encargada de pilotear esta máquina de matar llamada MEKA lista para su misión cuando su país la necesite.

HABILIDADES

Cañón de fusión (Armadura): MEKA está equipado con un potente cañón de corto alcance que causa bastante daño. Al momento de disparar hacemos que MEKA se mueva más lento.
Impulsores (Armadura): Potentes propulsores que nos permiten escapar o derribar a los enemigos que hallemos.
Matriz de defensa (Armadura): Despliega una potente pantalla que repele los proyectiles de nuestros enemigos.
Autodestrucción (Armadura): El ataque definitivo de D.VA. Hana Song sale eyectada del MEKA lo que provoca que su armadura se destruya provocando un daño de área devastador.
Pistola de luz: Cuando Hana se encuentra sin su armadura puede disparar con su arma de luz, con un alcance medio y poco daño.
¡Eyección!: D.VA Salta de su meca cuando lo destruyen. Habilidad pasiva.
Meca: Cuando nos encontramos sin nuestra armadura y alcanzamos nuestro máximo poder podemos desplegar nuevamente a MEKA. Este súper se carga muy rápido más aun si matamos a algún enemigo con la pistola de luz o la autodestrucción.

SOLDADO: 76



Clase: Ataque
Nombre: ?
Edad: ?
Historia: Soldado 76 es un misterioso justiciero que nació de un entrenamiento secreto para soldados perfectos creados por Estados Unidos. Se desconoce su identidad, pero quienes se enfrentan a él conocen perfectamente sus rápidos reflejos y capacidades físicas avanzadas,

HABILIDADES

Rifle de pulsos pesado: El rifle de pulso es el arma básica de Soldado. Un arma bastante fácil de ocupar, ya que no se mueve casi nada al disparar, y además es perfecta si no eres un experto en los shooter.
Cohetes hélice: Equipados en nuestro rifle de pulsos tenemos unos pequeños cohetes que pese a tener poco ratio de explosión hacen bastante daño cuando impactan a nuestros rivales.
Sprint: Soldado 76 es uno de los pocos personajes que pueden correr permanentemente. Esta habilidad es bastante útil si queremos escapar de alguna situación peligrosa o simplemente llegar a una zona más rápido.
Campo biótico: Soldado 76 es un héroe bastante balanceado y para completar su arsenal faltaba alguna habilidad que le recuperara su salud. Campo biótico recupera bastante salud a tu héroe y también a los que se encuentran dentro del campo de emisión.
Visor táctico: La súper técnica de Soldado. Despliega un visor que cualquier enemigo que esté en nuestro campo de tiro es marcado, lo que nos permite disparar y acertar todos los disparos a los enemigos que están marcados.

McCREE



Clase: Ataque
Nombre: Jesse McCree
Edad: 37
Historia: Ex bandido perteneciente a la banda de los Deadlock. Cuando ésta fue capturada, se le ofreció a McCree un trato especial debido a sus reflejos y gran ingenio. McCree decidió que era hora de limpiar su nombre y pelear por la justicia, lo que le llevó a convertirse en un héroe abocado a luchar por corregir las injusticias del mundo.

HABILIDADES

Pacificador: Es el arma principal de McCree, un revolver bastante potente que tiene dos modos de disparo: el primero es disparar lento las 6 balas y el segundo te suelta todas las balas de una sola ráfaga.

Evasión: Su nombre lo dice todo. Al utilizar esta habilidad, McCree da una voltereta en dirección a la cual va apuntando, lo que le permite recargar su arma rápidamente cuando está dando este giro.

Granada cegadora: Granada que nos permite aturdir a los enemigos y eliminarlos en el acto con nuestro pacificador. El único problema es que esta granada tiene poco radio. Un buen combo es aturdirlo con ella y luego tirar la ráfaga de tiro con el pacificador, con lo que seguramente podremos eliminar al enemigo en el acto.

Sin perdón: El ataque definitivo de McCree. Nuestro héroe para el tiempo y marca a los rivales. Si les aparece una calavera cuando acaba el tiempo del súper están prácticamente muertos. Mientras menos vida tenga el enemigo, menos nos tomara marcarlo.

REAPER



Clase: Ataque
Nombre: ?
Edad: ?
Historia: Uno de los héroes más oscuros y letales de Overwatch. Sus motivaciones son un verdadero misterio. Sus rivales lo describen como un mercenario despiadado, cruel y sanguinario y los enemigos que han sobrevivido a sus ataques dicen que solo ven una sombra negra que ataca sin dejar rastro alguno.

HABILIDADES

Escopetas infernales: Sus escopetas duales causan bastante daño a sus enemigos a corta distancia, pero son bastante inútiles desde lejos. El disparo se dispersa un montón cuando no estamos cerca de un rival.

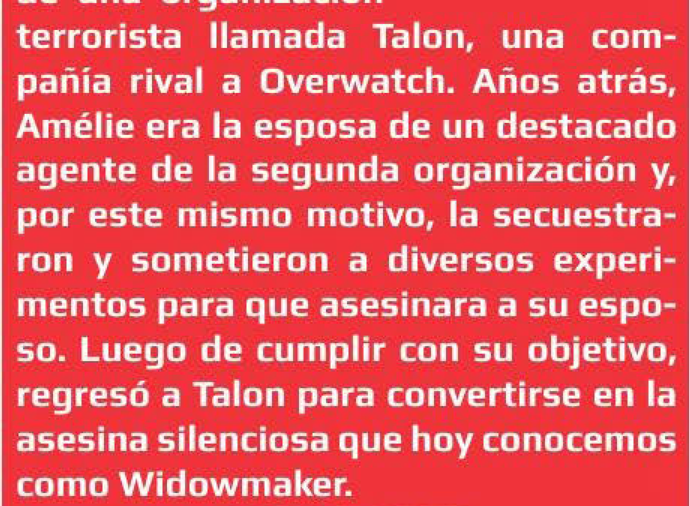
Forma espectral: Reaper tiene la habilidad de convertirse en una sombra por unos segundos, lo que le permite escapar de los enemigos. Con esta habilidad activada no recibimos daño alguno, pero como contrapartida no nos deja ocupar armas.

Paso de las tinieblas: Esta habilidad nos permite teletransportanos a una zona ya marcada. Es muy útil para aparecer detrás de los rivales. El problema es que mientras la lanzamos quedamos unos segundos vulnerables.

Siega: Esta es una habilidad pasiva. Podemos recoger las almas de los rivales a los cuales hemos abatido durante el combate, lo que nos restaura una pequeña cantidad de salud.

Espiral de Muerte: El ultímate de Reaper. Gira sobre su eje mientras va soltando potentes disparos hacia todas las direcciones lo que infringe daño a todos los enemigos cercanos.

WIDOWMAKER



Clase: Defensivo
Nombre: Amélie Lacroix
Edad: 33
Historia: Es la agente de una organización terrorista llamada Talon, una compañía rival a Overwatch. Años atrás, Amélie era la esposa de un destacado agente de la segunda organización y, por este mismo motivo, la secuestraron y sometieron a diversos experimentos para que asesinara a su esposo. Luego de cumplir con su objetivo, regresó a Talon para convertirse en la asesina silenciosa que hoy conocemos como Widowmaker.

HABILIDADES

Beso de la viuda: El arma principal de Widowmaker es un rifle francotirador bastante versátil. Tenemos el clásico rifle sniper que mientras más lo carguemos más daños nos permite causar y, por otra parte, contamos con un rifle automático por si tenemos algún enemigo a corta distancia.

Gancho: Widowmaker cuenta con un arpeo, lo que nos permite escalar y llegar a zonas más altas para poder flanquear a nuestros rivales.

Mina venenosa: Estas minas las podremos lanzar y adherir a cualquier sitio. Cuando el enemigo pasa cerca de ellas suelta un gas venenoso, lo que le provoca a estos daño continuo por algunos segundos.

Infravisión: Se trata de la habilidad máxima de Widowmaker y nos permite observar a los enemigos por detrás de las paredes u objetos, gracias al rastro térmico. Y no solo eso sino que nuestros compañeros también comparten esta habilidad.

WINSTON



Clase: Tanque
Nombre: Winston
Edad: 29
Historia: Es un gorila modificado genéticamente para habitar la luna y comprobar lo que provocaría en los humanos habitar un planeta extraño al suyo. Tras unos meses, unos cuantos gorilas se tomarían las instalaciones humanas y asesinarían a todo el personal. Como Winston era más avanzado intelectualmente que sus pares, decidió escapar y creó una nave improvisada para viajar de vuelta a la tierra. Tomaría el nombre del científico que lo adoptó: el Dr. Harold Winston.

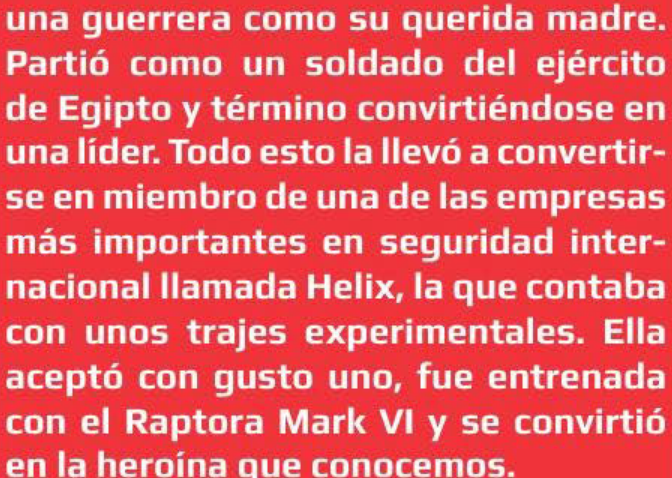
HABILIDADES

Cañón Tesla: Su arma principal. Es un cañón que dispara una descarga eléctrica potente, pero con poco rango.

Salto potenciado: Cuenta con propulsores, lo que nos permite dar un salto y caer sobre nuestros enemigos dejándolos aturdidos unos segundos. Combinar esto con el cañón de Tesla hace que causemos graves daños.

Campo de Fuerza: Winston cuenta con un potente escudo que se crea en forma de burbuja, lo que le permite a nuestro héroe y sus aliados defenderse del ataque enemigo. Además de eso, podremos disparar desde el interior de la burbuja.

Rabia Primigenia: El ataque definitivo de Winston hace que deje de lado toda su cordura como científico y se convierte en un animal salvaje que destroza todo a su lado. Cuando la habilidad esté activa, la salud del héroe mejora considerablemente y los ataques cuerpo a cuerpo son devastadores para nuestros enemigos.



PHARAH

Clase: Ataque
Nombre:
Fareeha Amari
Edad: 32
Historia: Desde su niñez, ha querido ser una guerrera como su querida madre. Partió como un soldado del ejército de Egipto y término convirtiéndose en una líder. Todo esto la llevó a convertirse en miembro de una de las empresas más importantes en seguridad internacional llamada Helix, la que contaba con unos trajes experimentales. Ella aceptó con gusto uno, fue entrenada con el Raptora Mark VI y se convirtió en la heroína que conocemos.

HABILIDADES

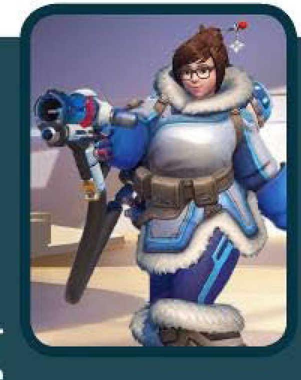
Lanzacohetes: El arma principal de Pharah dispara unos potentes cohetes que no solamente causan daño al impactar al enemigo sino que explotan en un pequeño radio, lo que también provoca daños.

Propulsores: Los propulsores de Pharah nos permiten permanecer unos segundos flotando en el aire, hasta que se nos acaba el combustible.

Disparo de conmoción: Una potente granada que lanza Pharah desde su muñeca, lo que provoca que los enemigos salgan disparados, aunque causa muy poco daño. Esta habilidad, sin embargo, es ideal para botar a los enemigos fuera del mapa.

Planeador: Manteniendo pulsado el botón de salto, Pharah puede planear por los aires.

Bombardeo: El ataque definitivo de Pharah. Nuestra heroína salta en el aire y lanza una potente ráfaga de mini cohetes, lo que provoca gran daño a nuestros rivales.



MEI

Clase: Defensivo
Nombre:
Mei-Ling Zhou
Edad: 31
Historia: Es una destacada científica que lucha por el medio ambiente y encargada de un gran centro de ayuda para zonas que estaban en peligro por causas naturales. Su centro de investigación estaba en la Antártida y fue precisamente ahí donde un desastre natural la golpeó fuertemente a ella y su equipo, dejándolos atrapados. Sin recursos para sobrevivir, los científicos decidieron congelarse a la espera de un rescate. Al cabo, sólo Mei sobrevivió y aunque perdió toda su investigación decidió retomar su trabajo.

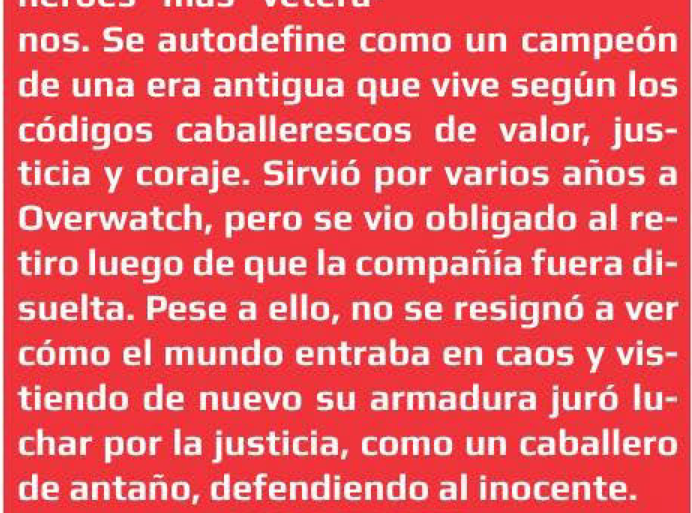
HABILIDADES

Pistola endotérmica: El arma principal de Mei tiene dos tipos de disparo. El primero lanza una escarcha concentrada de corto alcance que puede dañar, ralentizar y congelar a nuestros enemigos. El segundo tiro concentra una gran cantidad de munición y dispara a una mayor distancia.

Criónica: La criocongelación es una habilidad defensiva que nos permite congelar a la propia Mei para que no sufra daño y recupere algo de salud mientras se encuentra con esta habilidad activa. Eso sí, tiene una durabilidad de cinco segundos.

Muro de hielo: Potente muro de hielo que bloquea la línea de visión del enemigo y protege de los ataques.

Ventisca: La habilidad máxima de Mei,. Lanza un dron que genera una fuerte ventisca que congela y causa daño a todos los enemigos que se encuentran dentro de su radio de acción.



REINHARDT

Clase: Tanque
Nombre: Reinhardt Wilhelm
Edad: 61
Historia: Uno de los héroes más veteranos. Se autodefine como un campeón de una era antigua que vive según los códigos caballerescos de valor, justicia y coraje. Sirvió por varios años a Overwatch, pero se vio obligado al retiro luego de que la compañía fuera disuelta. Pese a ello, no se resignó a ver cómo el mundo entraba en caos y vistiendo de nuevo su armadura juró luchar por la justicia, como un caballero de antaño, defendiendo al inocente.

HABILIDADES

Martillo a reacción: El arma principal de Reinhardt es un potente martillo que causa daño cuerpo a cuerpo pero que posee un amplio rango de ataque.
Campo protector: Una de las mejores habilidades defensivas del juego. Proyecta un enorme escudo que tiene 2.000 puntos de durabilidad, que además de defender a nuestro héroe permite que nuestros compañeros puedan disparar a través de él.
Embestida: Reinhardt carga sobre sus enemigos. Si alguno queda atrapado y choca contra una pared, en la carga sufre mucho daño. Prácticamente la mayoría de los héroes mueren si quedan atrapados con este ataque.
Onda de fuego: Cuando Reinhardt golpea su martillo contra el suelo suelta un potente proyectil ígneo que causa daño a los rivales que toca.
Seísmo: Su súper habilidad. Golpea el suelo con su martillo, lo que genera un fuerte terremoto que daña y derriba a los rivales durante unos segundos.



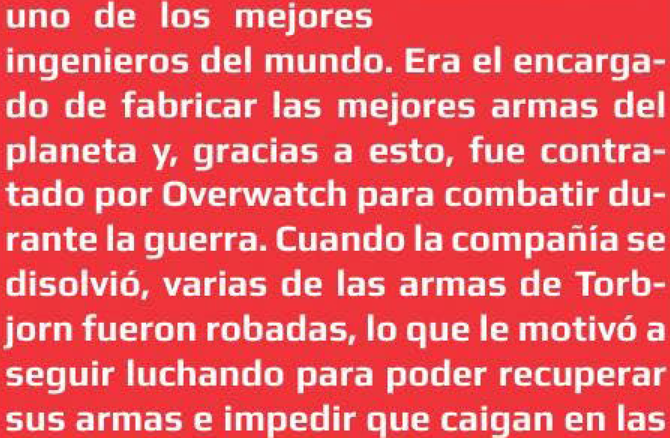
SYMMETRA

Clase: Apoyo
Nombre: Satya Vaswani
Edad: 28
Historia: Es una arquitecta de la luz, personas capaces de generar estructuras en un abrir y cerrar de ojos. En su infancia, vivió en la extrema pobreza pero gracias a sus habilidades fue reclutada por la corporación Vishkar, encargada de crear nuevas ciudades autosostenibles. Tanto fue el potencial que vieron en ella que decidieron mandarla a misiones clandestinas por todo el mundo. Symmetra cree que sus acciones sirven a un bien mayor, pero hay ocasiones en las que se pregunta si el control y el orden que desea son realmente lo mejor para la humanidad.

HABILIDADES

Proyector de fotones: Su arma principal tiene dos modos de disparo. El primero fija el blanco y lanza un rayo que causa daño constante mientras nuestro rival se encuentre cerca. El segundo carga el arma y lanza una potente bola de energía que es capaz, incluso, de atravesar los escudos enemigos.
Torreta centinela: Tiene la capacidad de plantar unas pequeñas torretas que al momento de divisar el enemigo le causan daño y reducen su velocidad. Pueden instalarse hasta 6 torretas.
Escudo de fotones: Symmetra rodea de luz a un aliado lo que le proporciona un escudo permanente de 50 de armadura, el cual permanece activo hasta que nuestro compañero muera.
Teletransportador: Su habilidad máxima consiste en colocar un transportador de salida, lo que nos permite llegar más rápido a nuestros objetivos.

TORBJORN

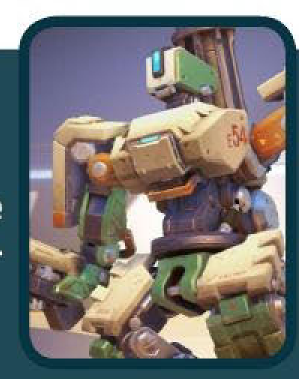


Clase: Defensivo
Nombre: Torbjorn Lindholm
Edad: 57
Historia: Torbjorn es uno de los mejores ingenieros del mundo. Era el encargado de fabricar las mejores armas del planeta y, gracias a esto, fue contratado por Overwatch para combatir durante la guerra. Cuando la compañía se disolvió, varias de las armas de Torbjorn fueron robadas, lo que le motivó a seguir luchando para poder recuperar sus armas e impedir que caigan en las manos equivocadas.

HABILIDADES

Remachadora: Su arma principal consta de dos modos de disparo. El primero dispara remachadores a larga distancia y el segundo se transforma en una especia de escopeta de corto alcance.
Martillo de forja: Su martillo forjador sirve para reparar, mejorar y construir las torretas de ataque. También puede atacar, pero su daño es bajo.
Torreta: Construye una potente torreta automática que rastrea a sus enemigos y puede ir mejorando hasta el nivel 3. Cuando ocurre, cuenta con un cañón doble y un lanzamisiles.
Pack de armadura: Lanza un suministro de armadura que puede ser recogida por él o algún aliado. Genera 50 puntos adicionales de armadura.
Reciclaje: Recoge materiales para usar sus habilidades. Habilidad pasiva.
Fusión nuclear: La habilidad máxima de Torbjorn permite generar una cantidad considerable de armadura y además tanto atacar torretas enemigas como reparar las aliadas a una velocidad extraordinaria.

BASTION



Clase: Defensivo
Nombre: Autómata de asedio E54 de laboratorios TSS "Bastion"
Edad: 30
Historia: Era una máquina programada para la guerra entre humanos y robots. Cuando ésta finalizó, la mayoría de las máquinas bastion fueron desmanteladas, pero esta quedó olvidada entre los matorrales de un bosque. Pasaron años hasta que se reinició, pero ya sin su programa de ataque mostró una extraña curiosidad por la naturaleza del planeta. Bastion siguió recorriendo el mundo para descubrir su propósito en el mundo. Pese a parecer inofensivo, cuando se siente amenazado no duda en utilizar todo su arsenal de guerra.

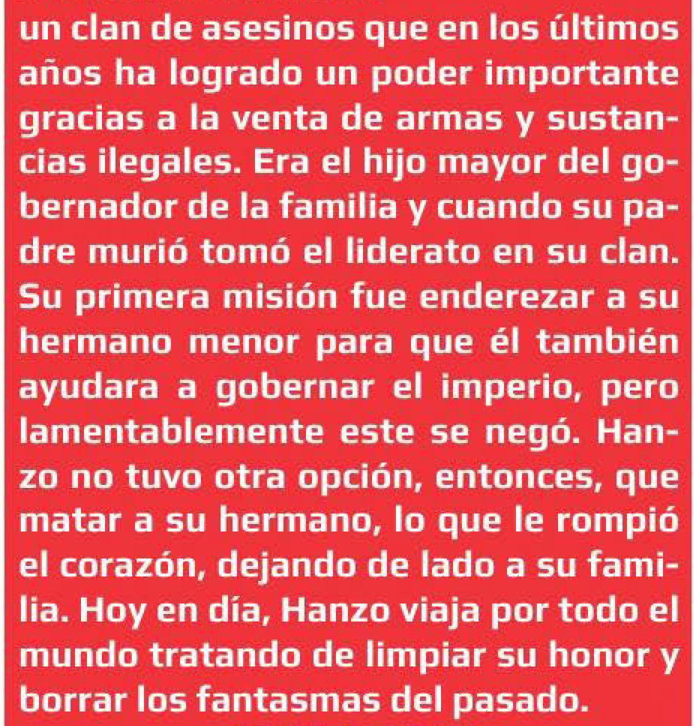
HABILIDADES

Modo Reconocimiento: Se da cuando nos movemos por el mapa, equipados con una metralleta que dispara ráfagas contantes, pero poco dañinas.
Modo centinela: Se transforma en una ametralladora Gatling que dispara bastante rápido y genera mucho daño al enemigo. Además, contamos con un escudo de 1.000 puntos para protegernos de cualquier ataque frontal.
Reconfiguración: Es alternar entre el modo centinela y el reconocimiento.
Autorreparación: Bastion cuenta con una habilidad que le permite recuperar toda su vida, aunque mientras permanecemos en este modo no podemos atacar ni movernos.
Modo tanque: Su súper habilidad consiste en convertirse en un verdadero tanque de guerra por unos segundos. En este modo contamos con un poderoso cañón que causa daño amplio.



HANZO

Clase: Defensivo
Nombre:
Hanzo Shimada
Edad: 38
Historia: Pertenece a la familia Shimada, un clan de asesinos que en los últimos años ha logrado un poder importante gracias a la venta de armas y sustancias ilegales. Era el hijo mayor del gobernador de la familia y cuando su padre murió tomó el liderato en su clan. Su primera misión fue enderezar a su hermano menor para que él también ayudara a gobernar el imperio, pero lamentablemente este se negó. Hanzo no tuvo otra opción, entonces, que matar a su hermano, lo que le rompió el corazón, dejando de lado a su familia. Hoy en día, Hanzo viaja por todo el mundo tratando de limpiar su honor y borrar los fantasmas del pasado.



HABILIDADES

Arco de tormenta: Arma principal de Hanzo. Un arco bastante poderoso. Mientras más cargamos nuestras flechas, más daño provocamos.

Flecha sónica: Lanza una flecha que emite un campo sónico que nos permite ver, a nosotros y a nuestros aliados, a los enemigos detrás de las paredes.

Flecha de dispersión: Hanzo lanza una flecha que al impactar con alguna superficie se dispersa en varios proyectiles, lo que es ideal para atacar a varios enemigos en espacios cerrados.

Escalada: Tiene la habilidad de trepar por las paredes. Habilidad pasiva.

Ataque del dragón: Su súper habilidad. Dispara un enorme dragón en línea recta que atraviesa incluso paredes. Todo rival que se encuentra en el camino del dragón es seriamente dañado.



GENJI

Clase: Ataque
Nombre:
Genji Shimada
Edad: 35
Historia: Lo tuvo todo en la vida. Era el hijo menor del clan Shimada, consentido, mujeriego y poco tolerante. Tras morir su padre, su hermano mayor Hanzo lo instó a enrielarse y tomar un rol en el imperio familiar. Se negó, soberbio, causando la furia de Hanzo, quien creyó haberlo matado tras un duelo a muerte. Pero no fue así. Genji fue salvado por Overwatch, haciéndole mejores robóticas que después odiaría con todas sus fuerzas. Al abandonar la compañía, vagó por el mundo hasta encontrar a Zenyatta, quien lo ayudó a aceptarse tal cual era. Gracias a la conexión que existe entre estos héroes es que Genji logra encontrar su centro.

HABILIDADES

Shuriken: Lanza estrellas de manera alterna con una sucesión rápida. Puede lanzar tres de un solo tiro, teniendo un alcance mucho más amplio.

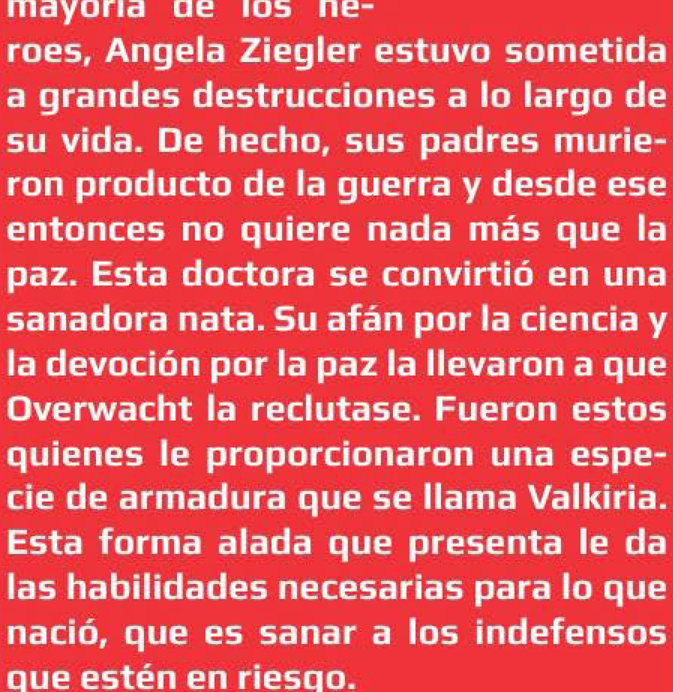
Desvío: Puede desviar los ataques de los enemigos con su espada y hasta enviárselos de vuelta.

Corte veloz: Se lanza hacia un oponente lanzando muchos cortes en segundos. Si el enemigo muere por esto, la habilidad se recarga de inmediato.

Ciberagilidad: Tiene la posibilidad de dar un doble salto, además de trepar por las paredes. Habilidad pasiva.

Hoja dragón: Al blandir la katana por un breve momento, esta es capaz de hacer mucho daño. De cierto modo, pareciese que la katana se transforma en dragón y es con cada movimiento que genera daño a sus enemigos.

MERCY



Clase: Apoyo
Nombre:
Angela Ziegler
Edad: 34
Historia: Como la mayoría de los héroes, Angela Ziegler estuvo sometida a grandes destrucciones a lo largo de su vida. De hecho, sus padres murieron producto de la guerra y desde ese entonces no quiere nada más que la paz. Esta doctora se convirtió en una sanadora nata. Su afán por la ciencia y la devoción por la paz la llevaron a que Overwacht la reclutase. Fueron estos quienes le proporcionaron una especie de armadura que se llama Valkiria. Esta forma alada que presenta le da las habilidades necesarias para lo que nació, que es sanar a los indefensos que estén en riesgo.

HABILIDADES

Pistola caduceo: Puede regenerar salud por medio de esta habilidad, ya que el bastón desprende un rayo que regenera la salud de un aliado, apuntando a él y manteniéndolo.

Bastón caduceo: Es un arma de mano para atacar a sus enemigos.

Ángel guardián: Lo que la motiva es poder ayudar y eso es lo que hace esta habilidad. Es un impulso que le permite llegar a algún aliado, que puede estar en lo alto o a una distancia más larga, para así poder regenerar su salud.

Descenso angélico: Valkiria, su traje, le permite descender de grandes alturas sin infringirle daño alguno, porque al descender reduce la velocidad.

Resurrección: Puede levantar a los muertos y darles vida. Basta con estar cerca de algún aliado que haya muerto y lo revive cargándole toda la vida.

ZENYATTA



Clase: Apoyo
Nombre:
Tekhartha Zenyatta
Edad: 20
Historia: Es un monje Ómnico, que luego de la tan mencionada Crisis Ómnica se marginó para ir en busca del despertar espiritual. Junto con otros robots formaron un monasterio en el Himalaya, donde la ley principal era la igualdad del ser con los humanos. Creen poseer la esencia del alma. Sólo buscan sanar las heridas que dejo la crisis y lograr una armonía social. Zenyatta no creía que se debían regir por leyes, por lo que abandonó el monasterio. Su creencia iba más allá de las enseñanzas, era la conexión y el compromiso individual para encontrar la paz interior. Vaga por el mundo para liberar de luchas internas a los que se le crucen.

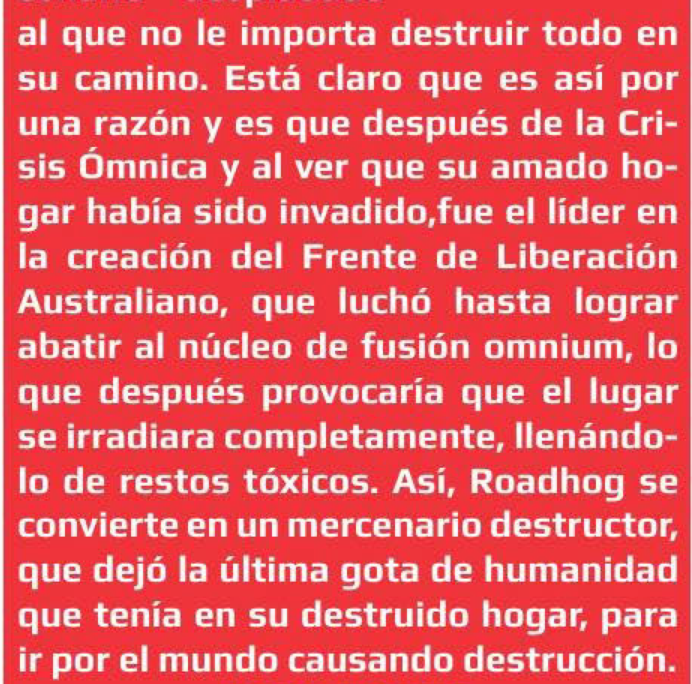
HABILIDADES

Orbe de destrucción: Estos orbes los desprende haciendo daño de manera individual y al cargar una cantidad de poder determinada puede liberar rápidamente orbes y de una sola vez.

Orbe de armonía: Puede lanzar un orbe a un aliado para que recupere un tanto de salud. Eso sí, sólo uno por vez.

Orbe de discordia: Se lanza a un enemigo dañándolo sin parar, lo que permite seguir atacándolo mientras lo tenga pegado al cuerpo. Pero claro, esto funciona mientras Zenyatta siga vivo.

Trascendencia: Entra en un estado de existencia, con objeto de poder recuperar su salud y permitiéndole mejorar la de sus aliados cercanos. Esto sólo dura por unos instantes y mientras esto pasa, no puede usar ningún arma u otra habilidad.





ROADHOG

Clase: Tanque
Nombre:
Mako Rutledge
Edad: 48
Historia: Es un mercenario despiadado al que no le importa destruir todo en su camino. Está claro que es así por una razón y es que después de la Crisis Ómnica y al ver que su amado hogar había sido invadido,fue el líder en la creación del Frente de Liberación Australiano, que luchó hasta lograr abatir al núcleo de fusión omnium, lo que después provocaría que el lugar se irradiara completamente, llenándolo de restos tóxicos. Así, Roadhog se convierte en un mercenario destructor, que dejó la última gota de humanidad que tenía en su destruido hogar, para ir por el mundo causando destrucción.

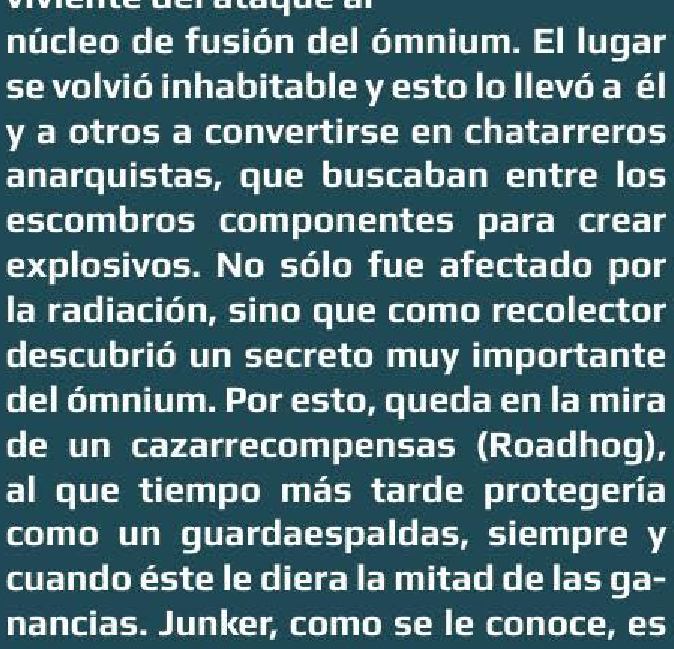
HABILIDADES

Chatarrera: La pistola de Mako abarca un gran área, mas no así su alcance, pues se caracteriza por ser de corta trayectoria. Sus tiros tienen forma de metralla y en ocasiones puede lanzar una bola de metralla que va estallando desde el punto de inicio.

Inhalador: Como otros, este héroe también puede mejorar su salud. Y de una manera bastante peculiar, aspira una especie de gas que le proporciona mejorar un tanto de su salud.

Garfio: Roadhog tiene la habilidad de atraer con su cadena a algún héroe oponente, tal como un "get over here". Así atrae a su objetivo y, obvio, pudiendo rematarlo de cerca.

Juego sucio: Al llenar de munición su pistola chatarra, por un breve instante se transforma en una destructiva metralleta, eliminando todo a su paso.



JUNKRAT

Clase: Defensivo
Nombre:
Jamison Fawkes
Edad: 25
Historia: Es un sobreviviente del ataque al núcleo de fusión del ómnium. El lugar se volvió inhabitable y esto lo llevó a él y a otros a convertirse en chatarreros anarquistas, que buscaban entre los escombros componentes para crear explosivos. No sólo fue afectado por la radiación, sino que como recolector descubrió un secreto muy importante del ómnium. Por esto, queda en la mira de un cazarrecompensas (Roadhog), al que tiempo más tarde protegería como un guardaespaldas, siempre y cuando éste le diera la mitad de las ganancias. Junker, como se le conoce, es sinónimo de destrucción y caos.

HABILIDADES

Lanzagranadas: Su arma principal arroja grandes granadas que se dispersan a larga distancia rebotando por todos lados y estallando al contacto.

Mina de conmoción: Mina casera creada por Junkrat que se adhieren a la superficie y se puede activar para hacer volar a los rivales o para elevarlo a él con el fin de llegar a lugares más altos.

Cepo: es una trampa muy grande, capaz de agarrar con firmeza al oponente dejándolo inmóvil si pasan por arriba de esta y causándole daño.

Caos total: Al morir, libera granadas capaces de matar al que este cerca.

Rueda explosiva: Este neumático explosivo rueda alrededor del campo de competencia hasta llegar a un oponente, sorteando todo tipo de obstáculos, y detonarlo. Es capaz de matar a cualquier enemigo con este ataque.

LUCIO



Clase: Apoyo
Nombre: Lucio Correia Dos Santos
Edad: 26
Historia: Nació en una favela muy pobre de Río de Janeiro, en un Brasil que pasó por complicaciones financieras tras lo ocurrido con la Crisis Ómnica. Su espíritu alegre y solidario le ayudó a encontrar en la música la forma de socorrer a las personas a recuperarse, comenzando en las calles y alcanzando la fama luego. Se transformó en un líder nato y su actitud temeraria sirvió para luchar contra toda las injusticias, lo que lo llevó a ser un ejemplo de superación social. Esta fama lo ayudó a descubrir que los cambios no son imposibles y está dispuesto a cambiar el mundo si es necesario.

HABILIDADES

Amplificador sónico: Tiene dos modos de ataque. Uno que define con la propagación de proyectiles sónicos y otro que es una ráfaga de sonido que servirá para rematar a nuestro oponente.
Cambio de pista: Tiene dos canciones, una para regenerar salud (propia y de los aliados) y otra que amplifica la velocidad de movimientos de los aliados.
Subidón: Ayuda a la anterior amplificando el volumen logrando que las regeneraciones se vean aumentadas.
Trotamuros: Puede deslizarse por las paredes. Habilidad pasiva.
Onda sonora: Repele a los enemigos, lanzándolos hacia atrás. Ideal para botar a un oponente fuera del mapa.
Barrera de sonido: El amplificador sónico crea irradiación sónica protectora, casi como un escudo de color verde, tanto para él como para sus aliados.

ZARYA



Clase: Tanque
Nombre: Aleksanda Zaryanova
Edad: 28
Historia: Nació en un pueblo de Siberia, nación que estaba en un conflicto bélico conocido como la Crisis Ómnica. El hecho de crecer en un ambiente hostil la motivó a querer recuperar algún día lo que la guerra le había quitado y su motivación le ayudo a convertirse en una fisicoculturista querida y muy respetada. Aleksanda no sólo es la mujer reconocida internacionalmente como la más fuerte sino que también es la más leal a la hora de luchar por su aldea y estará siempre preparada para combatir a todo aquel que quiera destruir lo que ella tanto respeta.

HABILIDADES

Cañón de partículas: Un arma letal, ya que este rayo se propaga de manera lineal, generando una importante destrucción, aunque de corto alcance.
Barrera de partículas: Crea un escudo protector que la rodea en forma de capsula, siendo capaz no sólo de protegerla de todas las amenazas explosivas, sino que además es eficiente al redirigir las energías externas para poder hacer mejoras en el daño y ancho del rayo de su arma.
Barrera Proyectada: Escudo protector para un compañero. Protegerá a nuestro aliado, mientras tanto podremos aumentar el poder de nuestro cañón.
Bomba de gravedad: Esta oleada permite, por medio de una granada de gravedad, aturdir a los enemigos (de 1 a 4) que estén a corta distancia, creando una especie de trampa, ya que no podrán escapar de ella.



TRASCENDENCIA VIDEOCÓSMICA



Reencontrarse con un muerto en una vieja consola no tiene por qué ser un creepy pasta. Es una experiencia de trascendentalidad espiritual con todas las de la ley.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak

El cortometraje **Player Two** *(ver link al video en la página 21)* hizo algo muchísimo más que emocionarme hasta que los ojos se me pusieran brillosos. Quedarme en el nivel emotivo era apenas el primer paso de la potencia que hay detrás de un mensaje que sólo como videojugadores podremos entender a cabalidad...

¿No lo han visto aún? ¡Háganlo ahora y no se arrepetirán! ¿Ya lo vieron? Podemos continuar entonces.

¿Cómo es posible que el relato de un jugador que durante diez años no se pudo acercar a la consola que jugaba con su difunto padre nos estremezca tanto?

Sobre todo considerando que se profundiza bastante poco en los detalles de la historia, dejándonos muy claro algo que es particularmente significativo para nosotros: **la potencia lúdica y emotiva de compartir tardes de videojuego con un compañero**, la posibilidad de mirar a alguien más talentoso que nosotros y soñar con alcanzar esas mismas proezas y, por qué no, superarlo.

Todos disfrutamos de esa victoria luego de haber perdido 5 o más partidas al hilo. Hasta usamos la expresión "quien es tu papá" para demostrar que estamos sobre alguien en nuestras habilidades y somos una figura alzada en un podio que merece la total admiración de quienes muerden el polvo ante nosotros.

Así que el niño desempolva la consola, carga el **Rally Sports Challenge** y ahí está la presencia de su padre interactuando nuevamente con él en su Xbox, desafiándolo a aprender de él gracias al "modo fantasma" que quedó guardado de su viejo perfil.

Día a día entrena y recorre esas pistas que su padre sorteó con mayor habilidad que él, logrando mejores tiempos, hasta que llega el día en que el alumno supera al maestro.. pero hacerlo significa borrar al fantasma que aún habita en la consola.

¿Por qué nosotros como jugadores conectamos emocionalmente tan bien con esta historia y no podríamos poner en duda que ese momento, en que el protagonista del video se detiene en la meta, es a todas luces una experiencia espiritual?

Pensamos que la espiritualidad es exclusiva de las religiones, de los pachamámicos y de los engrupidos con la filosofía new age de moda, pero tal



como se expone en el videoensayo **Can Video Games Be A Spiritual Experience?** del canal PBS Game/Show (encuentra el link al video en la página 21) -orígen además de la historia del corto y que fue agregada como comentario de ejemplo-, las experiencias de este tipo se pueden extender a muchísimas áreas de nuestra vida sin necesidad de acercarnos siquiera a algún templo o retiro espiritual.

El sociólogo **Lars Tornstam**, de la Universidad Upsala en Suecia, explora el concepto de espiritualidad como una característica de la trascendencia, descrita como una sensación creciente de unión o comunión con el espíritu del universo.

Algo que podemos conseguir en la medida que vivimos situaciones de intensa emocionalidad que nos permiten resignificar conceptos complejos y abstractos como nuestro lugar en el tiempo, nuestro propósito en la vida y el sentido de la misma, cómo elaboramos los duelos y, por tanto, cómo enfrentamos la muerte, lo que quedaría de manifiesto en la medida que no nos limitamos a vivir en el presente

inmediato de forma acelerada ni tenemos un enfoque sólo de consumo material.

Los videojuegos podrían ser un pasaporte al viaje de la experiencia trascendental en la medida que superponemos la mera entretención con la posibilidad de conectarnos con valores espirituales que son más grandes que nosotros, que nos permiten empatizar con realidades que nos son totalmente ajenas y conmovernos con ellas.

Algo que, por ejemplo, los **newsgames** buscan a través de la toma de conciencia sobre fenómenos sociales contingentes.

También tenemos ese acercamiento espiritual en la medida que la competitividad es dejada de lado y nos podemos enfocar en sentirnos en comunión con "el universo".

No sé cuantos más de ustedes disfrutarán de la experiencia zen de recorrer porque sí entornos y parajes en juegos sandbox sólo por el placer de conocer ese mundo, olvidándonos de las presiones del mapa geolocalizado lleno de íconos con misiones por cumplir.

El disfrute del paseo en ese entorno virtual es mucho más relevante que el consumo traducido en progreso en el árbol de habilidades o porcentaje de juego completado.

El altruismo sería otra característica de esta trascendencia videojueguil, colaborando en el juego porque es una satisfacción en sí misma y no porque esté vinculada a conseguir un trofeo cooperativo.

Journey sería el epítome de este tipo de experiencias, en un juego donde no hay marcadores y donde ni siquiera conocemos el nombre o la voz de quien se encuentra al otro lado del control.

La primera vez que nos encontramos con alguien en esas doradas arenas, en medio de ese paisaje desolador y melancólico, **es pura magia interactiva del diseño por sustracción**.

Una tercera característica sería la capacidad para ser e interactuar con el otro dejando de tener como faro la competencia o el deseo de aprobación de los demás.

Meterse de lleno en el juego por el solo placer de jugar, volviéndose enteramente irrelevantes los high scores, la pérdida de ese valioso loot o de que alguien arruine la jugada perfecta.

Más que buscar a ju-

gadores en nuestro equipo que nos lleven al triunfo, buscamos a compañeros de juego que aportan algo no sólo a una posición en una tabla de calificaciones, sino que aportan algo a nuestras vidas, al yo.

Los videojuegos pueden facilitar que se produzcan estos procesos en nuestras vidas por una sencilla



razón: **muchos de ellos están diseñados para que miremos a el otro como un colaborador de nuestros objetivos**, intencionando el diseño de las interacciones para que sean más altruistas de lo que solemos hacer en el mundo real.

Regalar armas raras en un MMORPG, invertir horas en la wiki de un juego o ayudar una y otra vez al tronco de turno a matar a ese jefazo en algún Souls son sólo un botón de muestra de cómo dedicamos tiempo y esfuerzo en ser buena onda porque sí, sin recibir nada a cambio.

Volvamos a Player Two. Un niño no puede elaborar una pérdida. Presenta conductas evitativas frente a estímulos que alguna vez fueron atractivos.

La interacción permite elaborar el duelo de forma que pueda poner por delante del deseo de ser el primero, mantener una relación virtual con alguien que partió, pero ya no vivenciado con dolor.

¿Has logrado cambiar tu perspectiva del mundo luego de terminar un juego?

¿Has cambiado concepciones que sentías que eran absolutas y de las cuales tenías plena certeza? ¿Has sentido una sensa-



ción de que el mundo será más amable y que no todo está tan podrido a tu alrededor luego de acabar con el final boss?

¿Te has sentido mejor contigo mismo, no sólo como jugador, sino como persona, tras ver esa cinemática que recompensó tus horas de esfuerzo ante la pantalla?

Pues felicidades, obtuviste un logro que no se registra en tu perfil de su usuario.



Mirror’s Edge: Catalyst

VOLVER A LAS RAÍCES

DiCE apuesta por mantener las bases jugables del original a la hora de contarnos los orígenes de la intrépida Faith Connors. Una invitación abierta a explorar un juego en primera persona que rompe el molde del género.

Caleb Hervia
#Caleta



Para nada soy un fan de los juegos en primera persona, aunque no puedo negar lo mucho que disfruté de **Wolfenstein 3D**, **Quake** 1 y 2 y la primera entrega de **Perfect Dark** en mi antigua consola Nintendo 64. Sin embargo, con el paso de los años fueron llegando cada vez más juegos de esta clase, pero cada uno más parecido al otro.

Claro, entiendo que la Segunda Guerra Mundial no es lo mismo que un ataque terrorista en las Las Vegas, pero me refiero a que en la mayoría de estos títulos simplemente eres un tipo fortachón con pinta de malote que dispara a cascoporro y además cuenta con una mochila que contiene hasta 30 armas distintas, con cientos de cartuchos, que además puedes encontrar por cualquier parte.

Algunos fanboys por ahí dirán que soy un ignorante al hablar así de un género tan sublime, que entre sus filas cuenta con franquicias aclamadas por la crítica y elevadas hasta los cielos por los jugadores. No por nada sagas como **Call Of Duty**, **Battlefield** o **Halo**, entre otras, suman millones de seguidores.

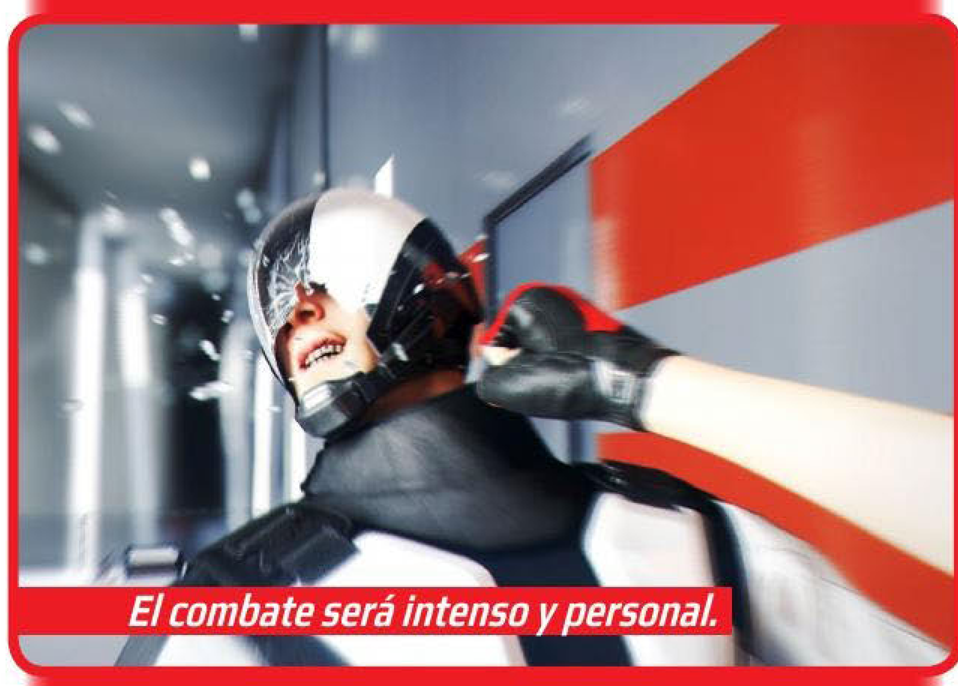
Pero quiero dejar en claro que no soy un opositor de los juegos en primera persona, y tampoco este artículo trata de tirarle basura a ellos. Lo que quiero es resaltar la figura de uno que tuvo los huevos para atreverse a hacer algo totalmente distinto.

Corría el año 2008 y los muchachos de **DICE**, expertos en juegos de primera persona (sobre todo de los shooters), parieron un juegazo que rompería con los paradigmas conocidos en el género. **Mirror´s Edge** veía la luz y la comunidad gamer quedó totalmente sorprendida, además de encantada, con la jugabilidad que presentó el nuevo título.

Y es que correr por las paredes, saltar obstáculos o tener que ingresar por ductos de ventilación eran cosas que tenían otros juegos, así como la trama de un futuro dictatorial en el cual las altas cúpulas controlan cada uno de los aspectos de la vida, pero el hecho de poder sentir que tú eres quien lo hace fue algo totalmente nuevo.

El **parkour** nunca había estado tan cercano a los videojuegos como en ese momento y todo el mundo amó inmediatamente a **Faith Connors**, quien nos permitía sentir la adrenalina al correr por los tejados y paredes de edificios a grandes alturas.


El Conglomerado es el ente antagonista.


El combate será intenso y personal.


Tendrás que dominar el vértigo...

Fue tanto el buen gusto que dejó esta muchacha que ahora el título ya es considerado por muchos como de culto.

Pero muchos bits y pixeles han pasado ya desde ese lanzamiento y ahora, ocho años después, **DICE vuelve a la carga con una nueva entrega**, para muchos deseada, aunque un tanto inesperada. Y pretende, tal como antes, maravillar al público con esta nueva aventura, lo que personalmente considero una apuesta arriesgada, pues hacer la continuación de un juego de culto siempre es peligroso.

El equipo tras la creación de esta secuela ha insistido mucho en su intención de no limitarse a continuar lo visto en el primer Mirror's Edge. ¿Pero qué sabemos de esta nueva entrega, que lleva por nombre **Mirror's Edge Catalyst**?

Este título pretende centrarse en los orígenes de Faith y en los motivos que tuvo para alzarse como una opositora frente a los grupos que dirigen con mano férrea todos los aspectos de la brillante ciudad que nos tocará recorrer.

Christofer Emgård, director de la narrativa para esta nueva aventura, ha declarado su intención de dar respuesta durante la aventura a muchos de los misterios que han rodeado a la protagonista desde que saliera su juego a la luz.

Por supuesto, la idea del estudio es conservar esa esencia única de explorar ambientes urbanos en primera persona, con una recreación como nadie más ha intentado del parkour, esa casi imposible disciplina física que nos costaría la mitad de los huesos a la gran mayoría de los mortales.

Para tranquilidad de muchos, a pesar de todos los cambios que se esperan, Catalyst no se volcará hacia el lado más conocido de los juegos en primera persona (o sea, los shooters). Es más, **en esta entrega ni siquiera se podrán utilizar armas**.

La intención de sus creadores es que el combate sea esta vez todavía más fluido, formando parte de manera más integral de la experiencia de movimiento y exploración por los escenarios, con un enfoque total en la acción cuerpo a cuerpo y en la evasión de ataques.

Para darle más espectacularidad al conjunto, los golpes con que derrotemos a nuestros enemigos se mostrarán puntualmente con una cámara en tercera persona.

Otra de las novedades con las que nos toparemos es la inclusión de la modalidad de multijugador, aunque nuevamente las cosas no funcionarán como en las propuestas más habituales.

Es más, **no habrá un modo competitivo propiamente tal**, pero sí un atrevido intento de experiencia asíncrónica en la cual nuestra acciones tendrán consecuencias en las partidas de otros jugadores.

En la idea, al menos, tiene muy buena pinta. Es de esperar que a la hora de llevarlo a cabo también resulte tan genial como se lee en el papel.

Visualmente, podemos observar que a pesar de que hay más reflejos, detalles como lluvia, mayor texturizado, mejores animaciones faciales y la amplitud de los entornos, el estudio ha sabido mantener la sensación del juego

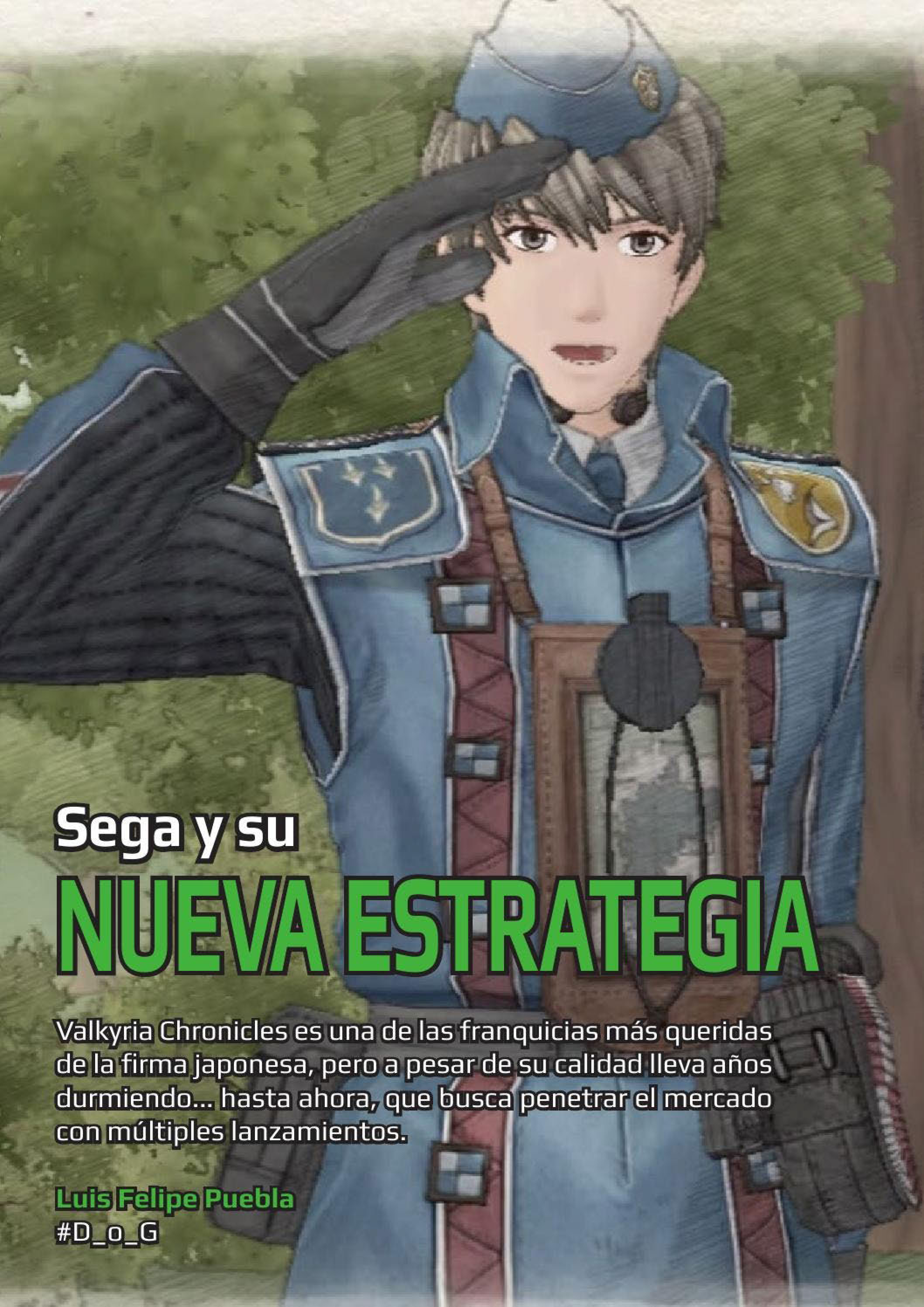
original, sobre todo al usar colores primarios para guiarnos.

Y con eso nos quedamos. Catalyst consigue la sensación de hacernos sentir como en casa, de usar el original de base e ir retocándolo hasta ampliarlo y, en lo posible, hacerlo mejor.

Quedan muchas cosas por ver y esperamos que su modo historia sea más largo y el sistema de combate más accesible, aunque no simplificado al exceso. Lo que es seguro es que los fans del original no tienen que temer por la integridad de esa IP de la que se llevaron años pidiendo más.

Mirror´s Edge ha vuelto, con toda la dosis de parkour que necesitábamos y ojalá que este título sea tan brillnte y adrenalínico como cuando nos enamoramos de Faith por primera vez.





Sega y su NUEVA ESTRATEGIA

Valkyria Chronicles es una de las franquicias más queridas de la firma japonesa, pero a pesar de su calidad lleva años durmiendo... hasta ahora, que busca penetrar el mercado con múltiples lanzamientos.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G



Hace ocho años, Sega publicaba el original **Valkyria Chronicles** para el nuevo bebé de Sony de la época, PlayStation 3. Un juego de rol estratégico que explotaba el potencial de la consola para desplegar hermosos gráficos en cel shading, pero que por sobre todo fue aclamado por la prensa especializada y por los mismos usuarios tanto por su estilo de juego innovador dentro del género, así como también por el desarrollo de su poderosa y profunda historia.

En el universo de la serie Valkyria, nos encontramos en el continente ficticio de Europa en los años 30 (1935, en específico, para el primer juego) donde se desarrolla una reimaginación de la Segunda Guerra Mundial, llamada **Segunda Guerra Europea**, en la que el tranquilo Principado de Gallia se ve envuelto en medio de la trifulca entre la **Alianza Imperial del Este Europeo** y la **Federación Atlántica**.

Estas superpotencias dependen económicamente de un mineral conocido como **ragnite** que casualmente abunda en Gallia, que se ha mantenido neutral todo el tiempo en los conflictos bélicos. Esto acaba una vez que la Alianza Imperial decide invadirla para embargar todos los depósitos de ragnite que posee aquel país.

Acá entramos nosotros en acción, comandando al Escuadrón 7 de la milicia de Gallia para hacer frente al sorpresivo ataque de la Alianza sobre nuestra tierra.

Al inicio de la nota mencioné el estilo único de juego de Valkyria Chronicles. Es un juego estratégico por turnos, bautizado como **BLiTZ (battle of live tactical zones)** y que fue concebido gracias al equipo detrás de su desarrollo, **Sega WOW**, más la participación de **Ryutaro Nonaka** como productor y **Shuntaro Tanaka** a cargo de la dirección.

Se podría afirmar que BLiTZ nació como un menjunje de los elementos tácticos de **Sakura Taisen**, antigua gloria de Sega en el campo del rol estratégico no muy popular en occidente, en la que la mayoría del equipo tras el juego ya había participado, junto con la introducción de la vista en tercera persona en la que Nonaka ya tenía experiencia produciendo el juego **Nightshade** y los elementos clásicos del rol, aportados por la experiencia de Shuntaro Tanaka en su trabajo en esa joya de la Dreamcast que era **Skies of Arcadia**.



Ya dentro del juego, BLiTZ se divide en varias fases: el **"Command Mode"**, donde vemos la disposición de nuestras tropas en el mapa visto desde arriba; una vez que decidimos qué hace con nuestra unidad pasamos al **"Action Mode"**, donde moveremos a voluntad a nuestros personajes a costa de gastar AP (puntos de acción); y finalmente el **"Target Mode"**, donde controlaremos los ataques de las unidades para causar el mayor daño posible al enemigo, como por ejemplo controlando la mira de las armas para disparar a la cabeza de los soldados, entre otras acciones disponibles dependiendo del tipo de unidad controlada.

Así pasaremos el juego de misión en misión, las cuales por lo general consisten en capturar el campamento enemigo.

Todo esto lo vemos en gráficos cel shading bajo el motor gráfico propietario de Sega, **CANVAS**, que le da un toque de dibujos hecho a mano en movimiento que realmente se ve hermoso. Incluso 8 años después, la versión original ha envejecido muy bien (*apreciación personal de alguien que lo jugó por primera vez hace unos meses*) y que, salvo la resolución menor, sigue luciendo fantástico.

A pesar de la buena crítica que recibió, Valkyria Chronicles tuvo un desempeño reguleque en ventas, tanto en Japón como América, aunque suficiente para convertirlo en una franquicia que recibiera su propia serie de animación y una secuela. Sin embargo…

MALAS DECISIONES

Eventualmente, la secuela llegó dos años más tarde, el 2010. Sin embargo, Sega decidió apostar por lanzar **Valkyria Chronicles II** en la portátil de Sony, la PlayStation Portable (PSP).

A pesar de ser desarrollado para una consola menos potente, todo lo bueno que habíamos visto en el juego original se mantiene, agregando también novedades.

La fórmula de BLiTZ continúa casi inalterada, se agregaron nuevas unidades e incluso se le incorporó multijugador tanto cooperativo como contra otro jugador a través del modo adhoc de la consola.

Sin embargo, la historia del juego se desarrolla esta vez en una academia militar, agregando todos los clichés típicos de los juegos de rol en lo que se desenvuelven personajes adolescentes de secundaria, quitándole un poco el tono serio que se veía en el original. Además, por limitaciones obvias de hardware, los mapas no podían ser iguales a los de su hermano mayor.



Dentro de todo, la secuela no es bajo ningún punto un mal juego. De hecho, es considerado un "deber" jugarlo para la ahora difunta consola de Sony. Pero lanzarlo en PSP trajo repercusiones, sin duda.

Especialmente en el mercado americano (*y europeo, debo agregar*) quienes si vieron localizada esta nueva entrega. Pero como todos saben, PSP no era del todo popular por estos lados del continente, devorado por la aún soberana de las portátiles Nintendo DS (y revisiones hacia adelante), lógicamente repercutiendo en el apartado de ventas generadas.

Gracias a esto, la tercera entrega, **Valkyria Chronicles III: Unrecorded Chronicles**, quedó restringida sólo al público japonés, pues la testaruda de Sega nuevamente escogió a PSP como

plataforma de lanzamiento para esta entrega, la cual fue lanzada en 2011.

Esta tercera parte canónica está ambientado en el mismo periodo de tiempo en el que transcurre el primer juego, narrando las peripecias del Escuadrón 422, conocido como "**The Nameless" ("Los Sin Nombre")**.

La franquicia ha generado un nicho de fanáticos incondicionales, lo suficiente como para que el 2013 fuera lanzado un parche de traducción en inglés de mano del grupo **VC3 Translation Project**, algo parecido a lo que ocurrió con Final Fantasy Type-0 en su época.

REMASTERIZACIÓN

Valkyria es una de las franquicias más interesantes que podemos ver de parte de Sega. Los juegos son excelentes, la historia detrás de los conflictos es realmente interesante, los personajes (al menos los de la primera entrega) son cautivantes. Sin embargo, luego de Valkyria Chronicles 3 la saga cayó en un largo letargo, que viniendo de Sega muchos pensaron que sería permanente.

Para alegría de muchos, esto cambió el año pasado cuando sorpresivamente el primer juego perdía la exclusividad en consolas de Sony y apareció en la tienda de Steam a disposición de los jugadores de la "master race", recibiendo la misma buena acogida que en su tiempo tuvo en PS3, contando en la actualidad con más de un 90% de calificaciones muy positivas de parte de los usuarios.



Asimismo, los consoleros no podían quedar atrás y quienes poseen la PlayStation 4 recibieron no sólo una, sino dos excelentes noticias. Por una parte, se acaba de lanzar **Valkyria Chronicles Remastered** (ya está disponible en TodoJuegos) haciendo gala de todas las mejoras que se pudieron ver en el relanzamiento para PC.

El motor gráfico CANVAS ha sido actualizado para mostrar gráficos en alta definición y a 60 fps, luciendo aún más el bello aspecto visual del título, se le agregó el soporte para trofeos del que carecía el original y cuenta con todo el contenido descarga-

ble de pago que hizo aparición en PS3.

Estos son **“EX Hard Mode”**, un nuevo modo más difícil para quienes buscan el mayor desafío posible, junto con nuevas armas y opciones de combate; **“Enter the Edy Detachment”**, donde comandaremos a Edy para salvar a una pequeña villa de la aniquilación total; **“Challenge of Edy Detachment”**, una ampliación con seis escenarios para el juego principal; y la misión de Selveria **“Behind Her Blue Flame”**, donde veremos la acción desde el punto de vista de la Alianza Imperial.

Por otra parte, se sumó el anuncio de una nueva secuela, **Valkyria: Azure Revolution**. La principal novedad de este nuevo juego es el alejamiento del género de rol estratégico, abandonando el sistema de BLiTZ para convertirse en un RPG de acción puro.

Los fanáticos japoneses que adquirieron la remasterización de PS4 pudieron acceder a un primer demo de la secuela, en que se puede ver el rotundo cambio de dirección en la franquicia.

Se sigue usando una cámara en tercera









persona, pero el combate al parecer se puede realizar tanto a distancia con armas como en una fase de combate cuerpo a cuerpo, donde se aprecian más elementos de hack & slash.

Siguen existiendo coberturas, pero mucho del elemento estratégico ha desaparecido o ha sido adaptado para favorecer el apartado de la acción. De este primer demo, Sega recibirá retroalimentación de los jugadores, por lo que lo visto en este **"Battle Demo v1.0"** podría cambiar significativamente a la entrega final, que se prevé esté lista en Japón a finales de año.

Azure Revolution no está anunciado para occidente, por lo que la remasterización occidental no contiene demo de ningún tipo.

Imagino que Sega evaluará cómo marchan las ventas de Valkyria Chronicles Remastered antes de decidir si vale la pena la distribución internacional de esta nueva entrega de la saga.

En el apartado de su historia, **el ragnite sigue siendo el material de conflicto**, esta vez entre el Imperio de Rus y un pequeño país llamado Jutland. El Imperio de Rus ha aprovechado el mineral para desarrollarse industrial y económicamente de forma exponencial, mientras que Jutland se ve bloqueado económicamente por el gran imperio. Por ello y para buscar independencia, Jutland se lanza al ataque.

Según el director de Azure Revolution, **Takeshi Ozawa**, revela que el Ragnite ya no sólo es utilizado como un consumible dentro del juego, además tiene una nueva propiedad mágica, agregando elementos más sobrenaturales, como por ejemplo personajes que se transforman en armas o vehículos.

Mientras, el productor en jefe **Youichi Shimosato** aclara que desea diferenciar las franquicias "Senjou" que conocemos como Chronicles, con la actual "Kamukei" o Azure, por lo que podríamos afirmar que este nuevo juego es más un spin off que una secuela.

A través de la red, he podido leer comentarios dispares de la comunidad occidental acerca de esta cuarta entrega, en gran parte por el brusco giro que se le quiere dar a la franquicia. Sólo queda esperar si Sega decide arriesgarse con traer a flote su saga, dando el paso con la remasterización. El resto, dependerá de los fans y su apoyo económico.



One Piece: Burning Blood

CAMBIO DE ESTILO

Uno de los animes más famosos de todos los tiempos vuelve con un nuevo videojuego. Spike Chunsoft y Bandai Namco nos presentan un juego de lucha que traerá consigo a toda la banda del sombrero de paja y sus amigos.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20



En el mundo del anime son pocas las series que se mantienen tanto tiempo dentro de la cartelera en Japón. Entre ellos, los famosos **Dragoll Ball**, **Naruto** y, por cierto, **One Piece**, creación de Eiichiro Oda, que lleva más de 18 años y con más de 700 capitulos continúa en emisión en el país nipon.

Gracias a este éxito hemos podido disfrutar de una cantidad de títulos considerables de la saga, siendo los últimos los **Pirate Warriors**, títulos basados en el género musou donde eliminar a cientos de enemigos y limpiar las zonas era nuestro principal objetivo.

En esta oportunidad el título cambia su jugabilidad para centrarse únicamente en el género de lucha, donde tendremos la posibilidad de escoger hasta 3 personajes para formar un equipo. Para los que pudieron disfrutar J-Stars Victory, será bastante parecido.

Como mencionábamos, **Burning Blood** permitirá partidas de 3 vs 3, pudiendo cambiar a nuestro personaje en plena batalla, pero la principal idea del estudio a cargo, **Spike Chunsoft**, es bastante interesante y nos plantea que ciertos personajes son débiles contra otros. Por ejemplo, un luchador que ocupe **haki** será bastante efectivo para derrotar a personajes que sean usuarios de la **fruta del diablo**. Por este motivo, tendremos que conformar un equipo equilibrado con diferentes personajes y habilidades.

Ademas de estos tres personajes que entran al campo de batalla tendremos otros tres de apoyo, que aportarán ataques o ventajas dentro del campo de batalla.

No les vamos a mentir, **el juego en cuanto a sistema de combate es bastante simple**.

Para los que esperan un sistema similar a un Street Fighter o un Tekken este no es su juego. Las combinaciones se basan en 4 botones: salto, combo fuerte, combo débil y guardia. También contaremos con un ataque especial que hará que los fans de la saga disfruten de transformaciones como la de **Franky Shogun** o el reciente 4th Gear de **Luffy**.

Cada personaje tendrá un ataque especial que podremos realizar al rellenar la llamada **barra de estallido**. Los usuarios de la fruta del diablo podrán ocupar defensas logias, lo que permitirá bloquear algunos ataques enemigos siendo inmu-



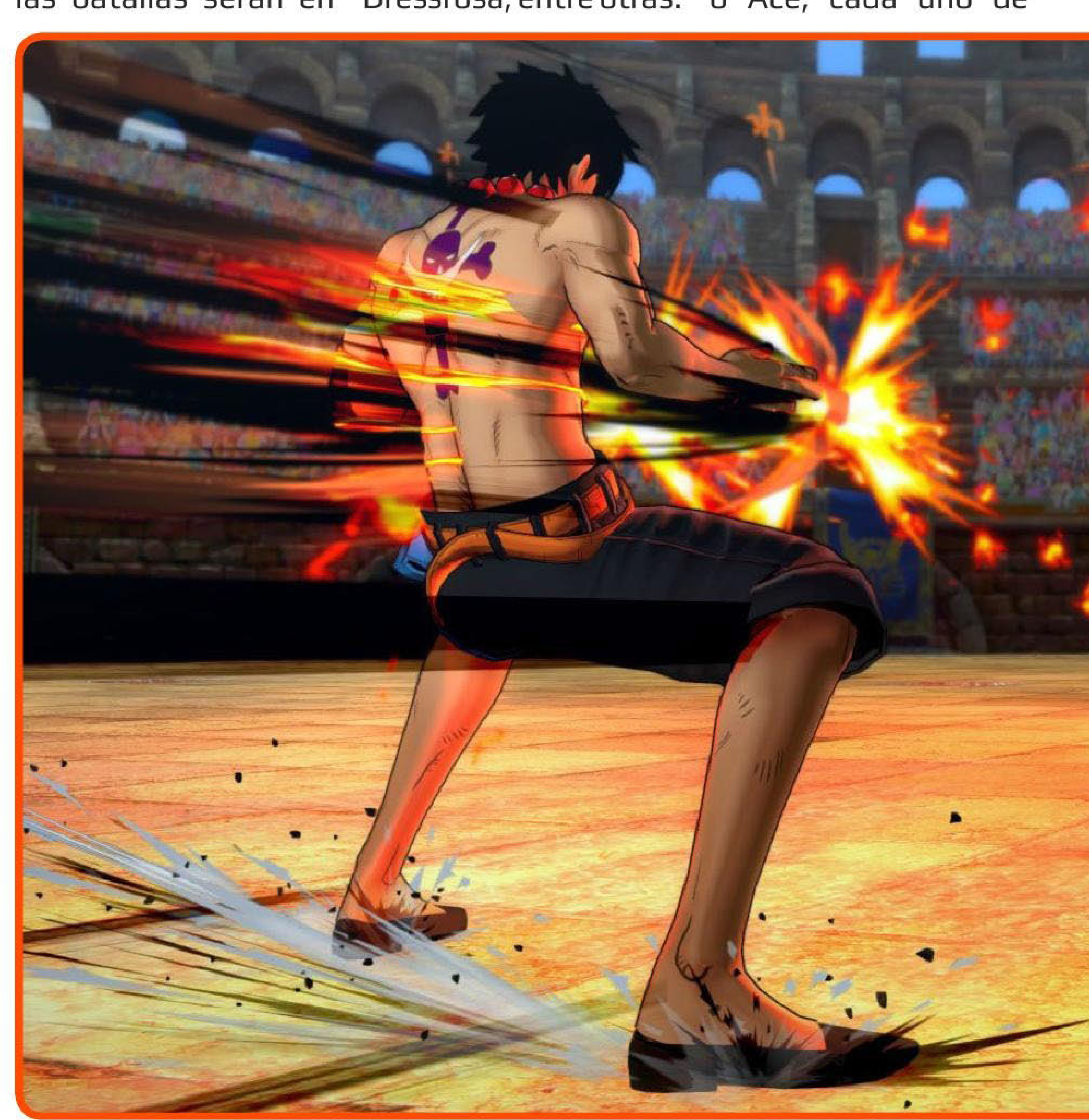






nes a éstos, pero no solo ellos tendrán defensas, también los tipo Paramecia y Zoan contarán con defensas bastante fuertes.

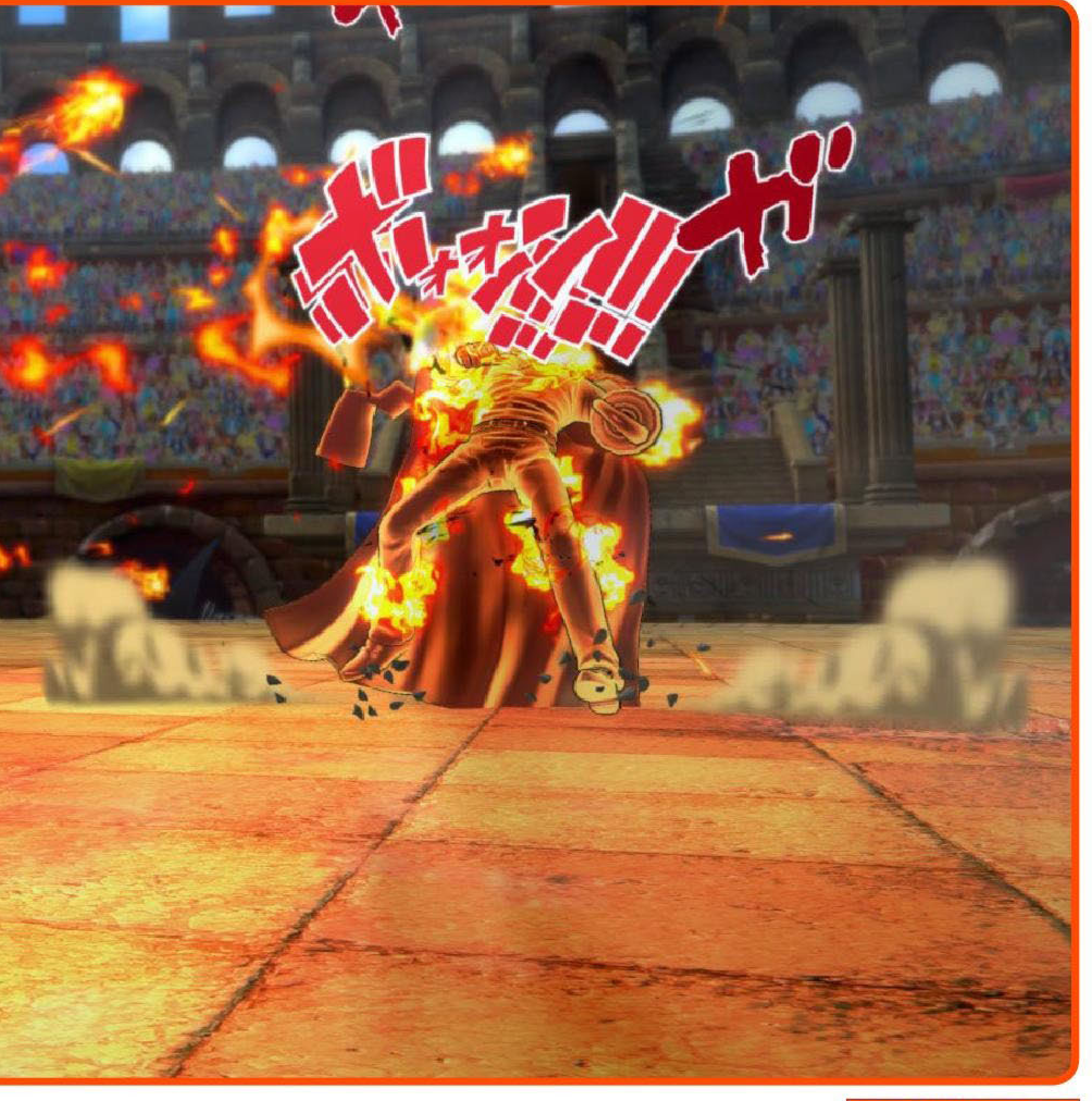
Los escenarios donde se llevarán a cabo las batallas serán en completo 3D, lo que nos permitirá movernos con total libertad dentro del mismo. Y habrá mapas donde se libraron grandes batallas en el manga/anime, como Marineford, Arabasta o Dressrosa, entre otras. Dentro de la plantilla se han anunciado 34 personajes jugables. Entre ellos estarán los mas importante como Luffy, Zoro, Barba Blanca, Barba Negra, Nami, Bartolomeo, Shanks, Sabo o Ace, cada uno de



los cuales estará fielmente representado tanto en sus animaciones como en sus voces, que serán las mismas del anime.

¿Será este el juego definitivo de One Piece? Ojala, pues tras ver y disfrutar el gran trabajo que realiza **CyberConnect2** con sus títulos de Naruto, ya es hora que podamos recibir otros animes famosos con una calidad a la altura.

One Piece: Burning Blood saldrá a la venta para PlayStation 4, PSVita y por primera vez un juego de One Piece verá la luz en Xbox One, este 3 de junio. Para PC aun no existe fecha definitiva, pero se espera que salga muy pronto.



El regreso de Sherlock

LA HIJA DEL DIABLO

El estudio Frogwares vuelve a ponernos en la mente del detective más famoso de la historia para resolver, junto a su leal amigo Watson, un intrincado caso con elementos sobrenaturales.

David Ignacio P.
#Aquosharp



Hoy la industria parece girar en torno a un aventurero seudo-hollywoodense enfrentándose a un peso pesado que regresa de la perdición para alcanzar el trono de las cifras financieras. Pero en medio de esta superflua trifulca aparece un pequeño y comparativamente casi insignificante exponente. Proveniente de un modesto estudio, llega a las vitrinas la última entrega de **Sherlock Holmes**.

Para la mayoría de los jugadores (*entre los cuales me incluyo*) es una saga casi desconocida, por lo tanto en el siguiente artículo se darán a conocer ciertos datos que si bien no son la panacea, servirán al menos para no quedar atrapados tan profundamente en el pozo de la ignorancia.

Vivimos en una cultura obsesionada con muchas modas, pero desgraciadamente donde es justamente la cultura uno de los elementos que suele dejarse de lado. Para no cometer el mismo pecado al cual estoy haciendo referencia, preparé un pequeño, pero contundente reporte que nos ayudará a adentrarnos en el tema que nos cita.

EL ORIGEN

Mucho antes de la aparición de las consolas, el PC o el cine, existía en el mundo literario un personaje que hacia volar la imaginación de miles de adeptos a los misterios y a las intrigas policiales. Este famoso investigador conocido como Sherlock Holmes se destacaba por su extraordinaria capacidad analítica, su increíble poder deductivo y un impecable uso de la lógica.

Por si fuera poco, el británico hacía gala de una cantidad enorme de avanzados conocimientos en muchos campos de la ciencia. Todas estas cualidades las debía llevar a límites insospechados para resolver los siempre complejos e intrincados casos que llegaban a sus manos.

Con el paso del tiempo se han realizado múltiples adaptaciones basadas en la obra de **Sir Arthur Conan Doyle**, publicada originalmente en 1887 y que hasta nuestros días ha servido de inspiración para producciones de la pequeña y de la gran pantalla.

No está de más destacar que una de las principales ventajas que el género escrito ha tenido por sobre el cine, la televisión y recientemente los videojuegos es que el lector debe hacer uso de su imaginación para darle vida al personaje, en cambio cuando éste es



"encarnado" se corre el riesgo de no dejar conformes a los seguidores. Es este el desafío que los desarrolladores deberán superar si desean satisfacer a los siempre exigentes incondicionales del detective.

EL JUEGO

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter (La Hija del Diablo) viene a ser el más reciente de una ya extensa serie de videojuegos desarrollados por la compañía **Frogwares**, la cual abarca nueve obras, desde El Misterio de la Momia hasta el reciente Crímenes y Castigos.

Estos títulos, que comenzaron su aparición en el año 2002, han sido publicados para diferentes plataformas ya sean portátiles y de sobremesa, y a pesar de que a muchos les pueden parecer poco conocidos, han tenido un recibimiento más que positivo. Es cierto que no tienen la masividad de un **Call of Duty** o el presupuesto de un **Destiny**, pero la crítica y el público los han acogido muy bien.

En esta ocasión tendremos que hacernos cargo de cinco casos sin resolver cuya temática nos hará sospechar que existe cierto ingrediente paranormal subyacente. Está claro que el descubrir si existe este "mágico" componente será una de las metas que tendremos.

Además de lo estrictamente profesional, el personaje se verá

enfrentado a dilemas familiares que lo llevarán a conocer, o mejor dicho a descubrir, ciertas emociones que están alejadas de su siempre frio y racional ser.

La serie cuenta con elementos característicos que ya son conocidos para sus fans y que en esta edición no quedarán fuera. Por ejemplo, el inconfundible Londres victoriano vuelve a ser algo así como un telón de fondo que aloja el escenario donde el astuto detective lleva a cabo (por momentos desde su perspectiva directa o a veces en tercera persona) esta nueva aventura.

Se espera que la temática central no diste mucho de lo visto previamente. Nos encontraremos con un objetivo principal que se convierte en la trama central del juego, pero también hay misiones secundarias las cuales pueden o no estar relacionadas al misterio de fondo.

En el caso de no estarlo, son una excusa bastante aceptable para recorrer minuciosamente todas las locaciones a las cuales podemos acceder y también se convertirán en una oportunidad para hacer uso del siempre fiel **Watson**, quien como buen asistente deberá ejecutar labores un tanto secundarias, pero que no por eso dejan de tener injerencia en la resolución final.

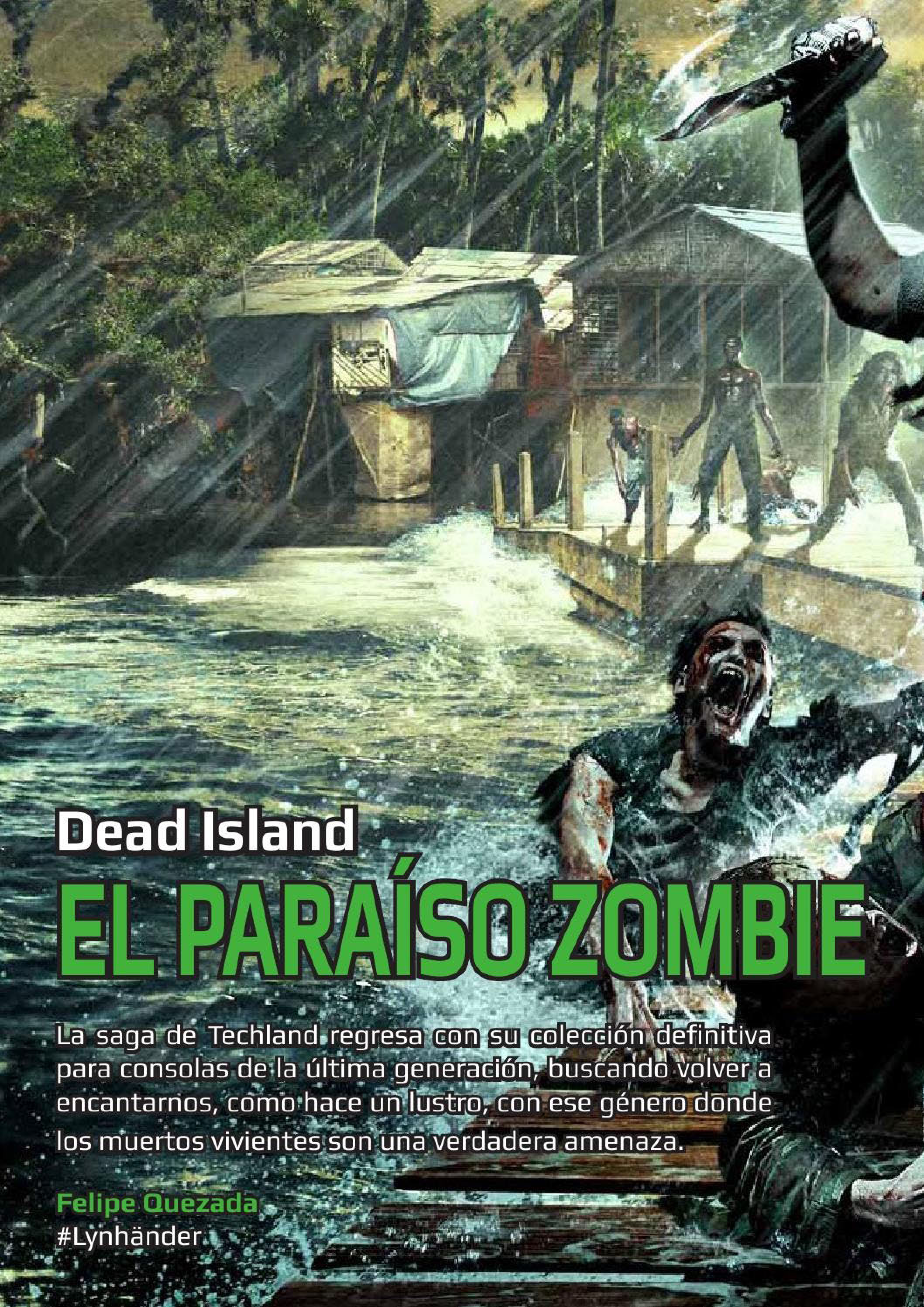
La jugabilidad consiste básicamente en la ya clásica **exploración** de los mapas. La idea es encontrar las pistas ocultas en las escenas del crimen o en los lugares donde se lleva a cabo la acción y tendremos a nuestra disposición numerosos accesorios y herramientas que nos ayudarán en las investigaciones.

La lupa destaca como el principal utensilio y su importancia es fundamental ya que con ella se inspeccionarán los cuerpos, huellas y armas con el fin de encontrar pruebas que no parecen reconocibles a simple vista. De igual modo, el microscopio y el equipo de química juegan un papel primordial para realizar indagaciones aún más profundas.

El juego estará disponible para PS4, PC y Xbox One y, tras una breve postergación, **al final verá la luz el 10 de junio próximo**.

Los entusiastas de los puzles pondrán a prueba sus destrezas cognitivas y será la ocasión ideal para aquellos que están hastiados de los shooters genéricos o los jueguchos de celular que inundan las estanterías y deseen conocer un género menos sobreexplotado.





Dead Island

EL PARAÍSO ZOMBIE

La saga de Techland regresa con su colección definitiva para consolas de la última generación, buscando volver a encantarnos, como hace un lustro, con ese género donde los muertos vivientes son una verdadera amenaza.

Felipe Quezada
#Lynhänder



Hace ya casi un lustro que **Dead Island** llegó a un mercado que, hasta entonces, tenía diagnosticado al género de los zombies con un desahucio evidente y triste para el jugador más veterano. No obstante, el título de **Techland**, y su secuela, **Riptide**, fueron un soplo de aire fresco para que nuestros hambrientos amigos no se perdieran en la memoria colectiva, ofreciéndonos un espectáculo divertido e interesante que vuelve gracias a **Dead Island: Definitive Collection**.

APOCALIPSIS ZOMBIE

Muertos vivientes. Carne fresca y movimientos erráticos aderezados con una vorágine de violencia sin mucho sentido, que nos genera un obsceno sentimiento de placer. ¿Suena irrisorio? Pues sí, pero no sin razón, puesto que los zombies siempre han sido un recurso recurrente en la industria de entretenimiento audiovisual.

Zombies hay para regodearse en la industria videojueguil. Sólo basta abrir nuestro baúl de los recuerdos para evocar obras tan insignes del terror como el mítico **Resident Evil** en sus orígenes, cuando los zombies eran el antagonista por antonomasia y, pistola en mano, la mejor opción era volarles la cabeza.

No obstante, estos viejos conocidos ya no eran lo que solíamos apreciar, por cuanto la IP de Capcom abandonó hace mucho tiempo sus raíces en virtud de aventuras de un corte más cinematográfico y enemigos bastante más mutantes y desagradables a la vista (y la percepción del mismo jugador), dejando relegados a estos simpáticos enemigos a un triste último plano (obviando a **Left 4 Dead**, aunque no con mucho tino).

No obstante, cuando ya parecían un bonito recuerdo tras el manto de nostalgia sobre nuestras consolas de 128 bits, Techland, con un entusiasmo no muchas veces visto hoy en esta industria, nos entregó, hace ya casi un lustro, una verdadera joya: **el legendario Dead Island**.

Estrenado en 2011, el título nos pone en la piel de cuatro protagonistas que disfrutan de un lujoso tiempo de ocio en un resort ubicado en la isla de Banoi. Desde los exuberantes bosques tropicales hasta las tierras altas de montaña, a las playas de arena blanca, es considerada la perla del archipiélago de Oceanía. Para algunos, es el cielo en la Tierra -un lugar de paz y belleza virgen-,









donde los viajeros pueden dejar atrás las preocupaciones y cuidados del mundo.

Pero algo diabólico ha llegado al paraíso, causando el caos, locura y muerte. Un inferno que, tras una noche de juerga, les pone de manifiesto a estos pobres diablos una triste realidad. La isla ha sido afectada por un apocalipsis zombie. Y la prioridad, por supuesto, es sólo una: **sobrevivir**.

HISTORIA CON BASE

Por supuesto, si bien la explicación argumental anterior es un tanto vaga, resulta que Dead Island no es una obra a medias. Y su historia, explicada en archivos escritos que hallamos en los escenarios, tiene una sólida base contextual.

En Papúa Nueva Guinea existe una enfermedad neurológica degenerativa provocada por un extraño virus llamado **kuru**, el que suele afectar a las tribus endémicas del lugar. Existen, por ello, una serie de sujetos que pueden ser susceptibles a la infección siempre que su sangre tenga una codificación positiva, siendo los individuos de sangre con codificación negativa inmunes al virus por transmisión aérea, pero igualmente susceptibles a la infección por mordidas o cualquier otro contacto físico con los enfermos.

Por otro lado, los individuos cuya sangre el del tipo O negativo son inmunes a los efectos del virus y eso lo tienen en común los cuatro protagonistas del juego. La mutación de la enfermedad en la isla de Banoi se ha transmitido de forma tal que en la isla sólo quedan unas pocas personas con vida para cuando nuestros protagonistas se nos presentan.

Pero bueno... habíamos mencionado a Resident Evil en la introducción y es inevitable establecer este tipo de comparaciones si tomamos como base a los zombies. Sin embargo, **hay enormes diferencias** que dotan a Dead Island y a su secuela de una personalidad muy propia y laureada, las que se superponen principalmente en su elaborado y muy bien pensado gameplay.

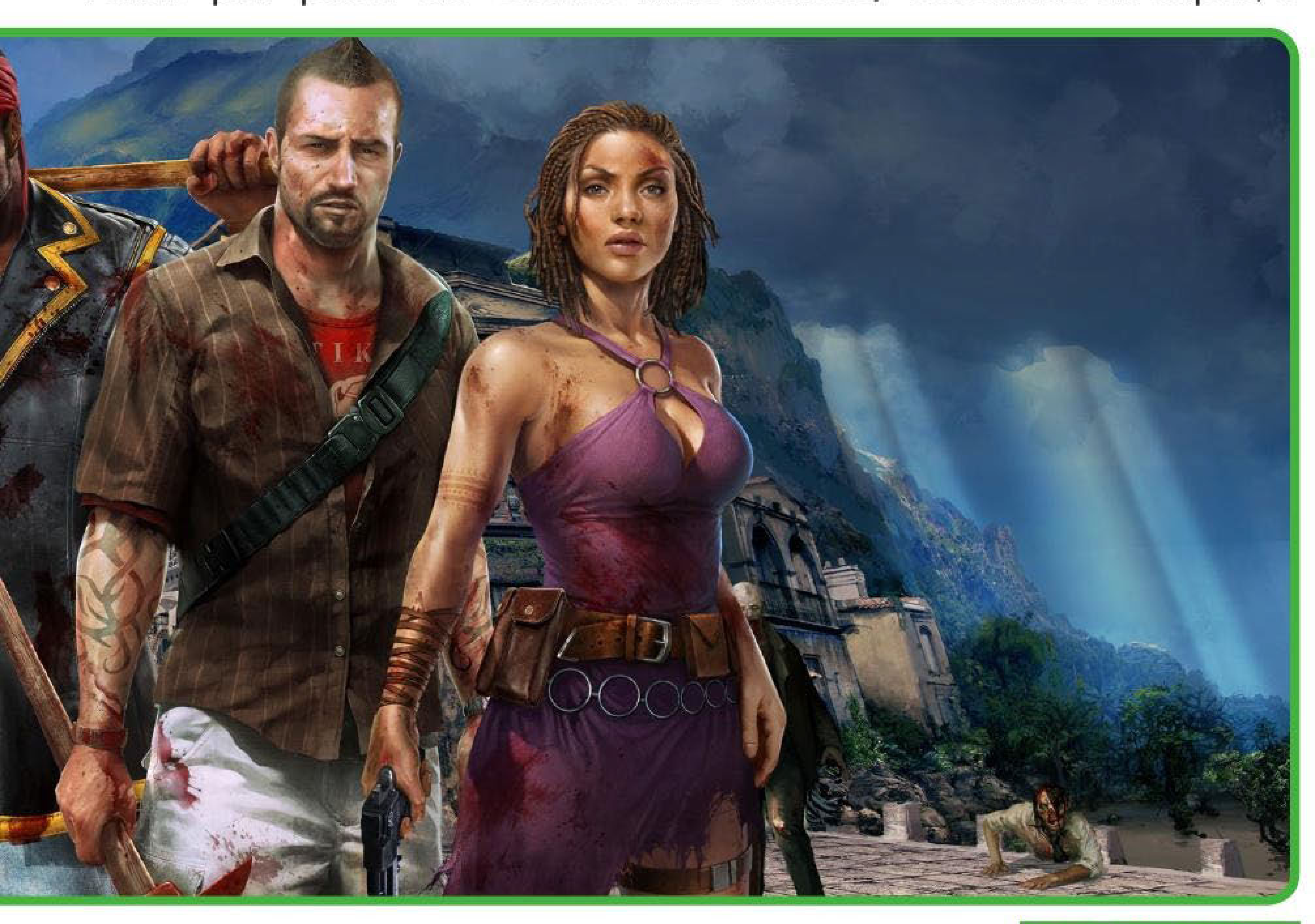
En primer lugar, **Dead Island es un juego de mundo abierto** presentado a nosotros en primera persona, con una base de cooperación online que brinda la mayor baza jugable, la cual se divide principalmente en cuatro zonas: un resort, el pueblo de Moresby, una selva tropical y la prisión de Banoi. Cada zona está diferenciada y alberga un hilo argumental bien hilvanado dividido en 4 actos que totalizan 18 capítulos.



El juego es en primera persona, **pero dista mucho de ser un simple shooter**. Por el contrario, nuestras armas casi siempre se reducen a objetos aptos para el combate cuerpo a cuerpo, estando las armas de fuego relegadas siempre a un segundo plano debido a que sólo pueden ser conseguidas en cofres, como recompensas de algunas misiones y como artículos de venta por parte de ciertos mercaderes que han sobrevivido a la tragedia y que estarán refugiados en algunos lugares clave.

Por otro lado, los zombies no son sólo muertos vivientes que caminan erráticamente y se interponen siempre en la trayectoria de nuestros golpes. Al menos no todos, ya que existen varios tipos de enemigos en Dead Island, **incluyéndose así versiones más fuertes, rápidas y peligrosas de zombies**, tales como los matones o lo embestidores, presentando aquellos una variación significativa en la IA que, elogios aparte, es uno de los puntos álgidos del primer juego.

Además, los zombies no son siempre susceptibles al mismo tipo de daño. Vale decir, cada uno de ellos está modelado de tal forma que su salud se subdivide en capas, a



fin de que el jugador perciba físicamente el daño que reciben según las circunstancias de la trama o de las armas utilizadas para causar daño.

Los zombies estarán presentes en gran parte de la isla, pero también hay varios puntos donde podremos refugiarnos y otros lugares protegidos por bandidos que serán hostiles y debemos combatir. Por supuesto, los zombies aparecerán de forma infinita, siendo siempre imposible deshacernos de todos ellos.

Sin embargo, el componente más significativo de la jugabilidad de Dead Island es su vertiente rolera. Tras completar misiones o eliminar enemigos, ganaremos puntos de experiencia que permiten ir construyendo los atributos o habilidades del personaje según deseemos, separados en tres clases: **furia**, **combate** y **supervivencia**.

Por supuesto, cada uno de los cuatro protagonistas tiene atributos y especializaciones diferentes. Por ejemplo, **Logan**, uno de los protagonistas, es un ex jugador de la NFL hábil en el uso de armas arrojadizas. Así, Dead Island no es un simple shooter donde matamos zombies. Nada de eso... **es un verdadero RPG de superviviencia en un mundo abierto**, donde siempre tendremos que estar atentos a fin de no morir en manos de estos muertos vivientes.

Claro está, **dicha estructura hace perder bastante peso a la historia**. Y eso es un punto bajo, porque no es un mal argumento y quizás merecía un énfasis mayor.

ZOMBIES EN FULL HD

El éxito de Dead Island marcó una fuerte tendencia en los gustos del videojugador. Es así que Techland, en 2013, presenta Riptide. La secuela directa de Dead Island y que continua la historia de los cuatro protagonistas justo después de donde se dejó en el primer título.





Lamentablemente, fue un título que si bien repitió todos los aciertos de su precuela, incluyendo el concepto de paraíso ensangrentado que nos impactó en el original, también presenta los mismos errores. Demasiados bugs, muy repetitivo, recicla demasiados elementos del primer juego y la IA pasa de ser un punto álgido a algo totalmente burlable. Casi una expansión a precio completo que no le hace justicia al gran trabajo de Techland en la concepción de su primer título.

El proyecto Dead Island se dio por finalizado, por parte de Techland, con esta segunda parte, en favor del desarrollo de **Dying Light**, una de las joyas del terror de corte slasher de la nueva generación y su mejor obra en lo que respecta a los queridos zombies.

No obstante, **Deep Silver**, la editora y distribuidora de las dos entregas de Dead Island nos viene preparando hace varios meses una edición llamada Definitive Collection, a fin de que podamos disfrutar de ambas entregas en consolas de última generación y en PC.

Cabe destacar que no sólo se trata de remasterizaciones ordinarias, sino que han sido rehechas con el motor de Dying Light, a fin de poder utilizar una mayor cantidad de efectos de última generación, de tal forma que ambos títulos resulten ser una experiencia más atractiva para quienes disfrutaron de ellos en la generación anterior y, por supuesto, más llamativa aún para quienes no lo hicieron.

Con mejoras en la interfaz y nuevas opciones online, Definitive Collection será la excusa para muchísimas horas de diversión, con elementos que nos harán sentirnos gráficamente como en casa y con miles de muertos vivientes esperando devorarnos. Divertido, espeluznante y muy, muy bienvenido, ¿no?



¿QUÉ FUE DE ELLOS?

Como es habitual en cada E3, los anuncios se multiplican y el hype se va a las nubes. Pero es tradicional, también, que muchos de ellos nunca vean la luz. ¿Será el caso de éstos?

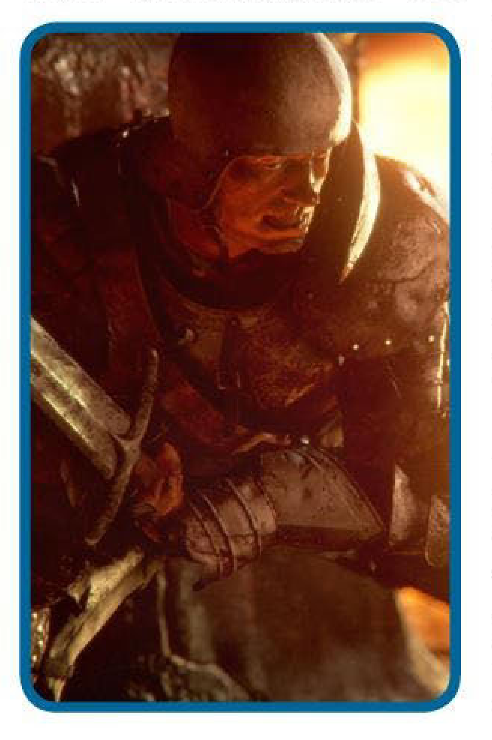
Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan

Con la cercanía de la E3, es la hora de recuperar del cajón de los recuerdos aquellos juegos que se nos desvelaron hace ya algunas versiones y que lamentablemente, por algún motivo, no se ha sabido más de ellos, quedando sus proyectos en el limbo.

Casos pasados emblemáticos tenemos muchos, entre los que se pueden destacar se encuentran **Starcraft: Ghost**, anunciado con bombos y platillos en el 2002. Este spin off buscaba darle un nuevo aire a la franquicia, pues se desmarcaba del genero RTS, optando por la acción en tercera persona y el sigilo. Lamentablemente, tras varios años en donde se nos mostraron avances y un espectacular tráiler, **Blizzard** lo canceló.

Otro caso muy bullado fue el del **Prey 2**, que se presentó en el 2011 con un impresionante tráiler que nos mostraba como el protagonista ejercía de caza recompensa de distintos aliens, todos habíamos quedado con el hype por las nubes, pero tras varios retrasos y rumores de pasillo, **Bethesda** confirmó su cancelación (aunque ahora han vuelto los rumores que hablan de que el proyecto sería retomado).

Centrándonos en la actual edición, hay varios que nos gustaría ver. Entre ellos está **Deep Down**, el título a cargo de **Capcom** ambientado en



un peligroso mundo de fantasía medieval, con un estilo que nos recuerda a la saga Souls. Fue de aquellos que se anunciaron con la salida de la PS4, pero desde 2013 a la fecha no hemos sabido nada concreto, aparte de que la compañía volvió a renovar sus derechos recientemente, por lo que se supone que siguen desarrollándolo.

Otro que también se ha ido quedando corto con el tiempo es **Battlecry**, que en el 2014 nos prometía una trepidante acción multijugador en línea de hasta 32 jugadores, en un mundo en el que tras una gran guerra la pólvora está prohibida, por lo que veríamos harto de hack and slash e ingeniosos gadgets.

No obstante, Bethesda se ha mostrada preocupada por su desarrollo y no sería loco apostar por un

rediseño, como el que hicieron con **Doom**.

Uno que los sigue de cerca es **Space Hulk: Deathwing**, un FPS inspirado en el rico universo de Warhammer 40k, que por lo poco mostrado desde el 2013 tiene ese aire de enfrentamientos en claustrofóbicos pasillos, donde hordas de nuestros enemigos aparecían al más estilo alien. A favor de este título se puede decir que recientemente nos revelaron un nuevo tráiler, que nos dice que pronto tendremos más noticias... esperemos que éstas lleguen en la feria.

Uno más que se suma a la fiesta de ausentes es **Fortnite**, firmado por **Epic Games** y que prometía bastante cuando se nos mostró en el 2012, con un estilo animado a lo Team Fortress 2 mezclando acción, RPG, e incluso construcción, ya que debíamos explorar el mundo, armarnos y acuartelarnos durante el día para soportar las inclemencias de una sedienta horda demoniaca nocturna.

El juego, por desgracia, se fue quedando en el camino, lo que fue reconocido por el propio estudio, en aras a reconducir todos sus esfuerzos en su próximo **Paragon**.

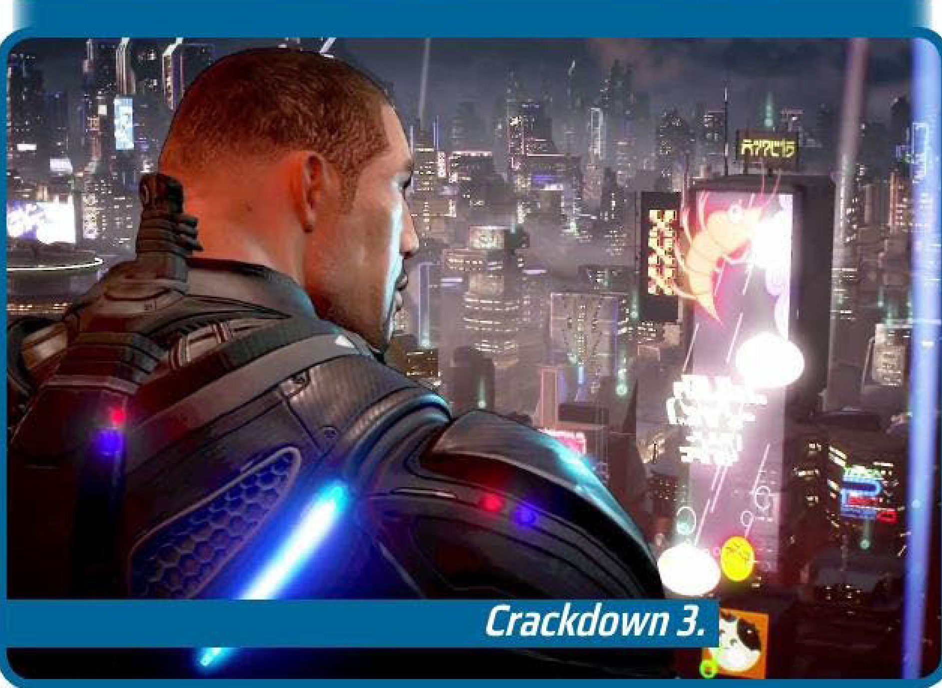
No obstante, estos retrasos y falta de noticias no sólo son un mal de las grandes producciones, sino que también los encontramos en la acera de los indies. Dentro de ellos podemos nombrar a **Abzû**, lo nuevo del director artístico del notable Jouney, que se fue quedando desde que nos sorprendieran el 2014 con su emotivo teaser ambientado en el fondo marino.



Caso similar es el de **Rime**, aventura que en el 2013 nos mostró como debíamos ayudar a un niño a recorrer un peligroso camino por un colorido mundo. Hace poco se supo que **Tequila Works**, estudio a cargo, se desvinculó de Sony, no obstante aseguran que pronto tendremos noticias.

Por lo tanto, nos encantaría que en esta edición, podamos ver por fin algo más concreto sobre al menos alguno de los títulos mencionados y que otros que se nos quedaron en el tintero dijeran también presente de alguna manera, para que se-


For Honor.


Crackdown 3.


Death's Gambit.

pamos si realmente siguen vivos y los seguimos esperando, o si por el contrario están con más que un pie en el ataúd, ad portas de engrosar la lista de grandes presentaciones que se fueron quedando cortas en el camino.

¿DIRÁN PRESENTE?

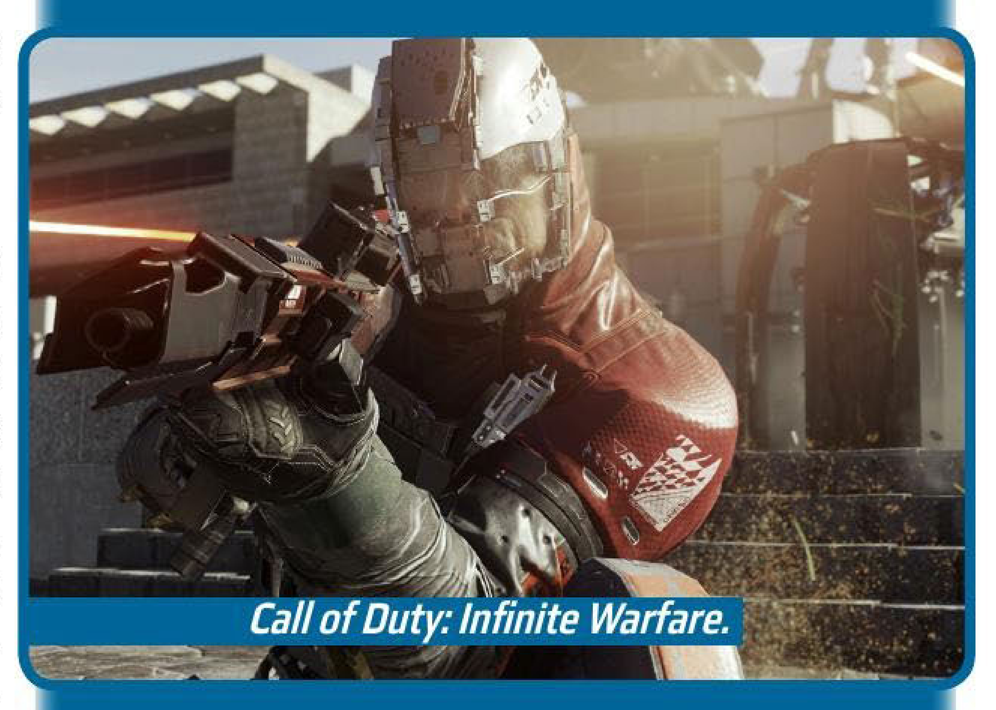
En cuanto a juegos, el año pasado la feria nos sorprendió con varios títulos, pero hay algunos de los que poco y nada hemos sabido desde entonces. Eso sí, parecen fijos para volver a aparecer en esta ocasión, con algún nuevo tráiler o, por qué no, una fecha definitiva.

For Honor: es una de las grandes apuestas de Ubisoft, pues a punta de espadas de vikingos, caballeros y samuráis demostró su gran potencial. Por suerte, desde la compañía gala confirmaron que lo veremos

en el evento, así que a ver con qué nos siguen sorprendiendo.

Crackdown 3: Si bien se viene gestando hace varios años, sólo en el 2015 pudimos ver que la saga está más viva que nunca, pues se nos mostró en su gloria y majestad, así que esperemos que la feria sea cuando lo veamos en su máxima expresión y con algo jugable.

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands: fue el cierre a lo grande de la conferencia de Ubisoft el año pasado, siendo una revolución para su serie, pues sería el primero de mundo abierto, además de estar marcado con su estilo táctico y elecciones para enfrentar sus misiones. No obstante, desde la fecha no se ha sabido casi nada, por lo que la feria es el momento para golpear de nuevo la mesa.


Call of Duty: Infinite Warfare.


Battlefield 1.


The Last Guardian.

Death's Gambit: definido como una mezcla entre Dark Souls y Shadow of the Colossus, esta aventura 2D se ganó un espacio el año pasado, pero desde ahí no ha habido más noticias, así que esperamos que esta sea la oportunidad.

A éstos habría que sumar otros fijos como los muy esperados **Shenmue 3** o **Final Fantasy VII: Remake**, que en sus anuncios dejaron la vara alta, pero que ahora tendrían que comenzar a dar claridad a los fans sobre su jugabilidad.

NOMBRES FIJOS

Adelantándose a la E3, hay algunos títulos que ya han mostrado parte de sus cartas, como **Call of Duty: Infinite Warfare** y **Battlefield 1**, ambos con apuestas muy disímiles, pues mientras el primero nos muestra acción futurista y espacial, el segundo escuchó los gritos de los fans que pedían volver al pasado y se ambientará nada menos que en la 1a. Guerra Mundial.

Del lado de **Telltale Games**, parece claro que sacarán dos ases de la manga. El primero, **The Walking Dead: Season 3**, del que ya sabemos que tendrá a Clementine de regreso. El segundo, su juego basado en el universo de Batman. Y no descartemos secuelas de **The Wolf Among Us** y **Game of Thrones**.

De parte de los tres grandes, esperemos aparte de sorprendernos con nuevos anuncios exclusivos, que Sony por fin nos den la fecha en que saldrá el esperado **The Last Guardian**, que al menos el año pasado volvió a revivir tras un oscuro periodo; que se vea algo más de **Gran Turismo Sport**, la primera apuesta de la saga en la nueva generación; y que sepamos si **Horizon: Zero Dawn**, que nos dejó a todos boquiabiertos, saldrá este año o el próximo.

Del lado de Microsoft, a pesar de que sale el próximo año, ojala revelen algo nuevo sobre **Scalebound**, y desvelen más de **ReCore**, del que aparte de venir de la mano de Kenji Inafune no hemos podido saber mucho más.

Desde Nintendo, dado que no mostrarán su nueva consola, la enigmática NX, recalcando que se centraran en el próximo **Zelda**, ojala cambien rumbo y den luces sobre próximos títulos, porque si quieren pelear a lo grande requieren de un catálogo que acompañe a su máquina, así que si el rumor de un **Beyond Good & Evil 2** exclusivo fuera cierto, podrían por fin volver a golpear la mesa.

TodoJuegos.cl

CASA MATRIZ



VITACURA: Shopping Los Cobres. Local G7.
Videojuegos, consolas y accesorios



VITACURA: Shopping Los Cobres. Local F4.
Juegos usados, coleccionables y blu-ray

LOCALES FRANQUICIA



PROVIDENCIA: Dos Caracoles. Local 21B.
Videojuegos y accesorios



RECOLETA: Dardignac 451. Local 20.
Videojuegos, juegos usados y accesorios.